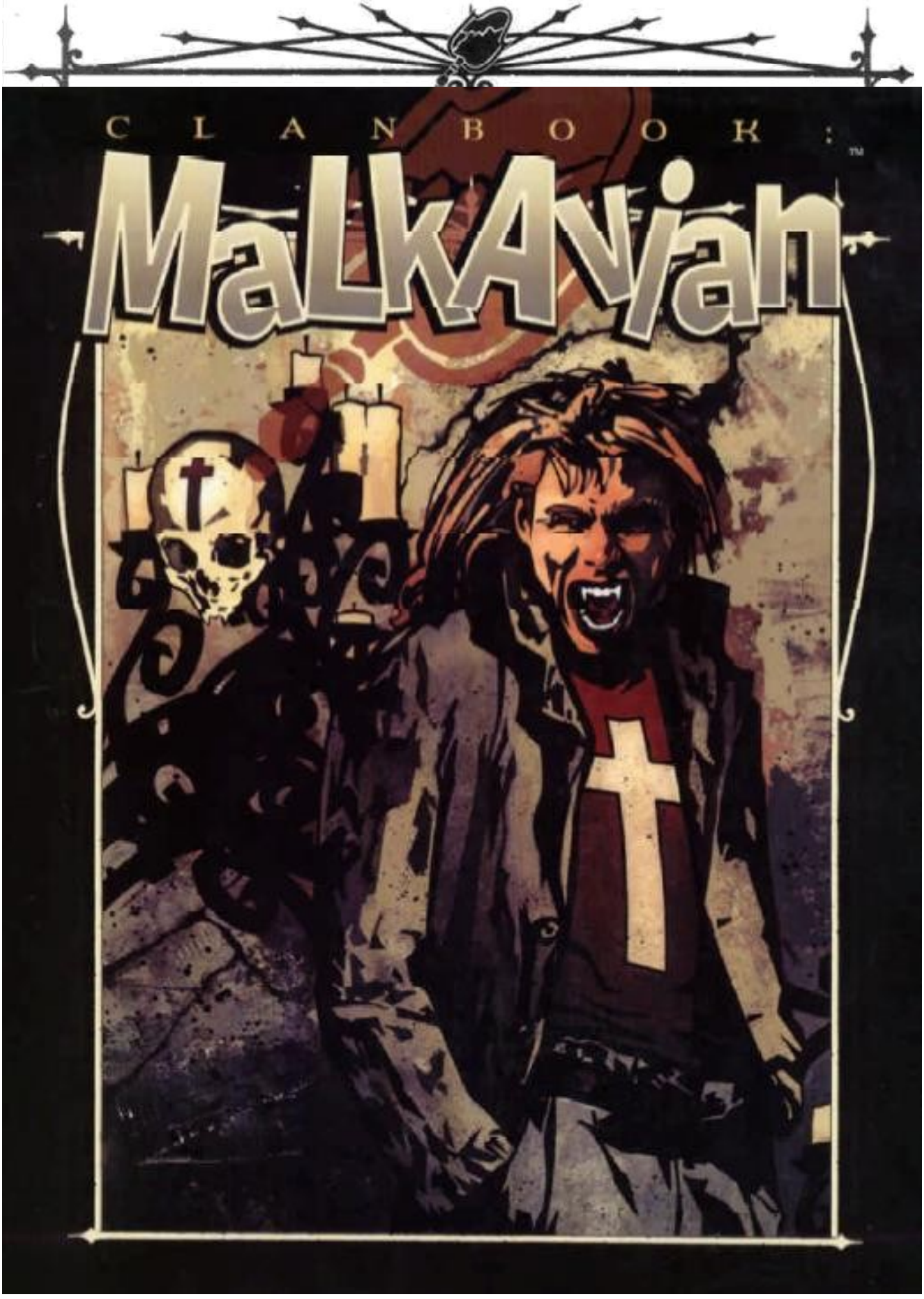

CLANBOOK:
MALKAVIAN

CLAN BOOK:

MALKAVIAN

СОДЕРЖАНИЕ

Краткая процедура
Глава первая: Вавилонская башня
Глава вторая: В Бедламе
Глава третья: Осколки разбитого зеркала

Краткая процедура

Мы заключили брак.

Клятвы, разумеется, остались непроизнесенными. Ухаживание происходило давным-давно и велось на языке грантов и интернатур, а не высокой поэзии, изобилующей клише. Постепенно и очень профессионально, шаг за шагом, он знакомил меня с работой своей… жизни, доверяя мне все больше и больше. Сначала дар витэ, затем – дар ответственности, и всегда – отличное обоснование, абсолютный контроль.

И теперь…

Было бы непрофессионально вздрагивать при входе в операционную, поэтому я, разумеется, не позволила себе ничего подобного. Хотя он ни в коем случае не воспринял бы эту дрожь как признак страха – разве могла я бояться этого места, давно ставшего для меня другом? – мое поведение могло бы показаться слишком развязным. Флюоресцирующий свет и блестящий стальной стол были такими же, какими я помнила их в течение долгих лет операций, исследований и экспериментов. Катетер, пластиковый бикс – новый, само собой, но едва ли нетронутый.

Вся разница заключалась в предвкушении. Почти восторге. Но проявление столь сильных эмоций смутило бы его, и это было бы непростительно.

Стук его ботинок отразился от пола и стен. Я выскользнула из лабораторного халата, наклонила голову и закрыла глаза, вновь ожидая начала игры. Не так давно он обучил меня сверхъестественному слуху, и эта наука далось мне столь трудно, что я была уверена: он выгонит меня прежде, чем я овладею секретом мастерства. Но после того, как я в первый раз *услышала*, началась наша игра.

Топ. Топ. Он обходил помещение, обращая внимания на мельчайшие нарушения, на малейшие проявления хаоса. *Топ. Топ*. Левый край одностороннего зеркала, изучает стыки. *Топ. Топ*. Миновал середину зеркала. Может ли он видеть через отражение в комнате наблюдений по ту сторону зеркала? Он никогда не говорил об этом, но, должно быть, может. *Топ. Топ*. Дальний край. *Топ.* И – пауза. Моя улыбка погасла. Что он нашел? А затем – шорох ткани, наверняка – носового платка по металлу. *Топ. Топ*. Обход начался с начала.

Я бы обманывала саму себя, если бы поверила, что усиленные с помощью крови чувства сделали возможным для меня столь сложный механизм восприятия, как эхолокация. Но операционная была моим домом, в отличие от квартиры, где я жила, или того места, где я выросла; по правде говоря, в течение последнего года я спала в лаборатории так же часто, как и в своей кровати. Мы провели здесь столько исследований, что я знала каждый уголок, каждую деталь оборудования лучше, чем свою собственную спальню. И я видела, как доктор Нетчерч обходит комнату перед началом каждого эксперимента, каждой операции.

В этом и заключалась игра. Видеть все его действия, отслеживать каждый его шаг с закрытыми глазами, видеть, как он слегка приподнимает бровь при каждой паузе, при каждом замеченном несовершенстве.

Я рискую показаться необъективной, но это было так волнующе!

Еще десять шагов, и он снова будет на расстоянии вытянутой руки. *Топ. Топ*. Он слегка ускорил шаг, поверив, что никакая мелочь не была упущена. *Топ. Топ. Топ. Топ*. Он подходит к кабинету, и кожа касается

металла, когда его пальцы скользят по стальной двери, но сам он едва ли осознает это. *Топ. Топ*. Совсем рядом. *Топ*. И – пауза? Он проверяет меня, подумала я, ощутив легкое головокружение. Только бы не открыть глаза. Ему остался один шаг, всего один.

Топ.

Я открыла глаза и подняла голову, улыбаясь ему. Его лицо оставалось неподвижным, как у статуи со стеклянными глазами, а затем в глубине этих глаз что-то мелькнуло. Я могла бы расхохотаться, но вместо этого слегка склонила голову набок и чуть приподняла брови. Точный контроль. Точность общения. Вот что была основой наших взаимоотношений.

«Ну что ж», - он откашлялся. – «Если Вы готовы, доктор, мы начнем процедуру».

«Конечно», - мне пришлось прижать ладони к бокам, чтобы не начать гладить свои руки, покрывшиеся мурашками.

Он взял мой халат, аккуратно свернул его и отложил в сторону. Я села на стол, затем легла. Холод металла поднялся по моим голым рукам и просочился под одежду, и это было так освежающе – прохлада, царившая в лаборатории (ровно 65 градусов по Фаренгейту, мысленно хихикнула я), мною совсем не ощущалась. Наверное, ему я казалась возбужденной, и как же мило было с его стороны не упомянуть об этом. Полоски металла и кожи сомкнулись на моих запястьях, лодыжках и лбу; их прикосновения будили во мне любопытство. Ощущение физических уз, смешанное с ожиданием, - да, это было желание, но как мало было в нем от сексуальности!

В конце концов, секс – это лишь физическая близость. Мы сами обманываем себя, считая его чем-то большим – этот урок я постепенно вынесла из своей работы. Смотреть, как он слой за слоем разрезает кожу, ткани и сосуды, добираясь до костей пациента, - на самом деле это немногим отличалось от секса. Близость, имеющая лишь то значение, которые мы сами вкладываем в нее.

Но есть и другое. Близость тел и душ, и столь могучего интеллекта…

«Вам удобно, доктор?»

Такой сдержанный. Такой вежливый. Я быстро кивнула, не желая улыбаться, как смущенный подросток.

«Очень хорошо», - его пальцы, сильные и холодные, как металлический стол, сомкнулись на моей руке. Я закрыла глаза. Быстрое щекочущее прикосновение влажной ватки – сила привычки или нежность? Разумеется, второе. Затем – укол иглы. Как образцовый пациент, я держала руку совершенно неподвижно, пока металл входил в мою плоть. Как образцовый пациент, я начала постепенно отдавать себя.

У меня не в первый раз брали кровь. Я всегда охотно участвовала в сдаче крови, когда к нам в колледж приходили с просьбами о донорстве; я давно уже забыла о страхе перед врачами и иголками. Казалось абсурдным привязываться к своей крови, поэтому вопросы «насильственного проникновения» меня не волновали, или же волновали очень мало.

Но на этот раз я ощущала более сильную сонливость и озноб, чем обычно. Было мгновение, когда я представила, как моя кровь, вся моя кровь перетекает в стерильный пластиковый пакет, оставляя меня лежать бездыханной, и я чуть было не запаниковала. Но охватывавшая меня летаргия, усиленная дисциплиной, не позволила мне этого. Всего лишь сон, очень короткий, лениво напомнила я себе. Он все держит под контролем,

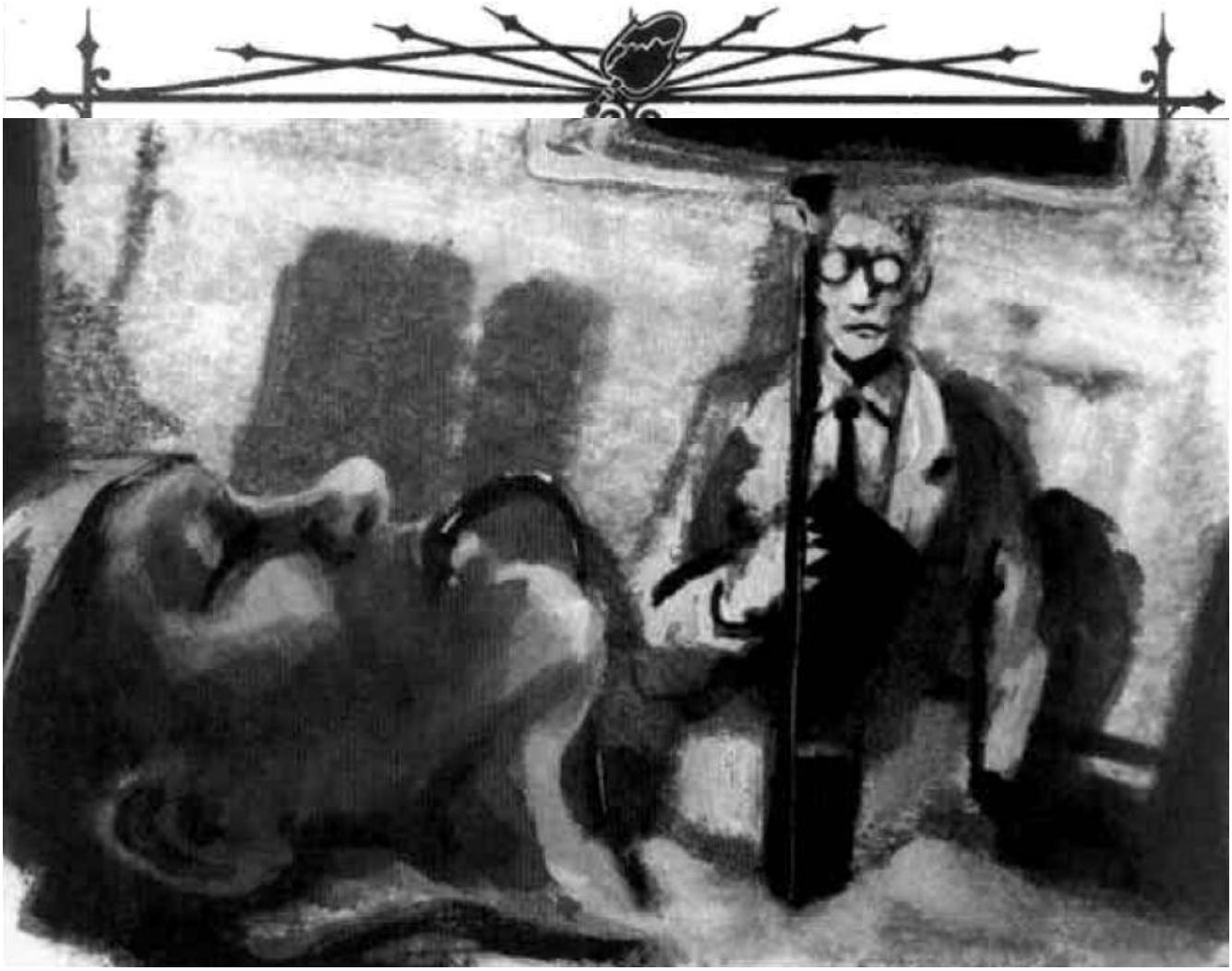
ничего не может случиться. Расслабься. И, кроме того, не забывай: едва ли когда-нибудь еще можно будет провести профессиональное, объективное исследование того, как гуль превращается в… в Каинита.

И я расслабилась и заставила себя помнить.

Но научное любопытство стало покидать меня. Я должна была бы почувствовать разочарование, но сонливость становилась все сильнее, и я не могла сконцентрироваться на эмоциях. Сердце билось все медленней, пульс становился прерывистым. Мысли сменяли одна другую, и я сдалась.

Близость. Сейчас, находясь в полубессознательном состоянии, было так просто размышлять о ней. Так легко видеть себя со стороны, оценивать себя. По-моему, мое желание близости с другим человеком было в переделах нормы. Простительно путать близость по крови или сексуальные отношения с близостью разумов, если принять во внимание влияние гормонов и распространенных в обществе стереотипов. Итак, я могла простить себя и счесть свое поведение вполне естественным. Но теперь, когда я рассматривала их со стороны, как бы извне, эти отчаянные попытки угодить другим и стремление быть ближе к людям казались… Нет, я могла простить себя за эти попытки и не стыдиться их. Но я была рада тому, что мои горизонты расширились.

И, может быть, именно это полубессознательное состояние позволило мне понять, как именно на меня повлияла чужая кровь. Никогда раньше я не стремилась так глубоко анализировать свои желания; странно, но то, чего я никогда не искала, пришло ко мне интуитивно, как вставший на место кусочек мозаики. Через шесть месяцев после предложения Ли и в самой середине проекта Стоффера. За месяц до того, как я присоединилась к группе профессора Нетчерча. В воскресное утро, когда я проснулась и отпрянула от Ли так быстро, что он ничего не понял. Утро нашей первой настоящей стычки.



За два дня до этого я отказалась от приобретенной потребности в близости. За два дня до этого я поняла, как именно я проведу остаток своих дней.

Легкое, приглушенное покалывание в руке – должно быть, извлекают катетер. Я слышала, как он вздохнул – так вздыхает человек, наконец поддавшийся искушению.

А затем он вонзил зубы мне в руку.

Дрожь прокатилась по всему моему телу, а затем я погрузилась во тьму.

***

Я не одинока.

Пустота окружает меня, безграничная и бездонная. Я ощущаю себя ребенком на огромной кровати, который пытается дотянуться до краев, но никак не может этого сделать. Не за что ухватиться, нет ничего, на что я могла бы опереться, чтобы вырваться из этой тьмы. Это похоже на ночной кошмар – я ничего не вижу, ничего не ощущаю, но слышу и чувствую голоса, которые для меня – лишь слабая вибрация. Я не одинока, но я не могу позвать тех, кто окружает меня. Я не слышу, что они говорят. Я не одинока, но я и не с кем-то, и это ужасно.

Откуда-то сверху до меня донесся запах крови. И тогда из маленькой и незаметной я превращаюсь в нечто огромное и мощное – я становлюсь морем, чьи холодные воды заполняют бескрайнюю темную раковину. Моя глотка, чья пустота существует как бы сама по себе, горит огнем.

С треском, который я не слышу, но чувствую внутри бесконечной себя, я возвращаюсь к жизни.

Слов не существует.

Но зачем нам нужны слова? Они так несовершенны – каждое слово годится лишь для микроскопических целей, для которых оно и было придумано. Пытаться описать ощущения от перехода словами – это все равно, что пытаться вставить яблоко в картинную раму.

Поэзии нет, есть лишь ощущения. Бессчетное количество цветов, оттенков черного – цвета боли, пульсирующие под закрытыми веками. Невидимая стена из кожи приближается ко мне – огонь, выжигающий мне мозг, - жар, темнота и шум.

Я глотаю, и с этим глотком он входит в мою душу.

Кожа рвется. Я справилась, и чей-то – мой разум стучится в его разум, пытается влиться в него. Его разум холоден и тверд, как драгоценный камень. Я прижимаю свой разум к нему, впитываю его холод в самое сердце влажной тьмы. Он молчит – но нет тишины, которую он мог бы нарушить, если бы захотел. Шорох окружает нас, теплый шорох – не жар ли я чувствую? Шорох приносит с собой приступ боли.

А дальше? Другие? Где-то глубоко в тканях моего мозга поселился его сир. Конечно, мне это могло и почудиться. Но я сейчас не в том состоянии, чтобы правильно поставить диагноз. Я знаю, что я не должна доверять своим чувствам, но сейчас я – это и есть чувства. Хотя я уверена, что никого не увижу, я чувствую присутствие других людей, чувствую их мысли. Ощущение такое, будто кто-то дышит тебе в шею.

Там, сзади, есть кто-то еще – тень в форме пламени. Сосредоточиться на ней мне мешает боль. Приходится отступить.

Так жарко. Тепло подавляет меня, но не душит: я чувствую пульсацию энергии, а не постепенное удушье. Жара пульсирует в голове, где-то позади глаз. Как я и думала, тело мое холодно на ощупь, холодно, как металл, но жара…

Тело. У меня есть тело. Приступы боли сотрясают его. И снова я чувствую себя бесконечной, огромной холодной массой,

распластанной на металлическом столе. Глаза мои открыты, и я кричу, когда яркий свет бьет по ним. Рот мой беззвучно открывается, и боль становится сильнее. Я не чувствую конечностей, только боль и жар в голове и болезненную пустоту в туловище. Я – жертва обморожения, положенная рядом с огнем: агония желаний, агония жизни терзает меня. Я снова пытаюсь закричать, но не издаю ни звука.

Зажим на моей голове слабеет, и я корчусь на столе. Крики глохнут где-то во мне, не выходя наружу. Я чувствую, как крылья летучей мыши касаются моих глаз, и плотно зажмуриваюсь, хотя и знаю, что это – лишь пряди волос. Зажимы скрипят, когда я пытаюсь вырваться из них, и звук этот напоминает мне шум от столкновения айсбергов. Металл на моей коже кажется мне холодным, как лед, но я не испытываю ничего, кроме голода.

Он прикладывает к моим губам пакет с моей же кровью, и я жадно глотаю, как и любой новообращенный. С каждым глотком какофония в моей голове стихает, и я чувствую, как все еще теплая жидкость впитывается в мои иссохшие ткани. Каждая клеточка трепещет в ожидании крови, которая разносит по телу болезненное тепло. Я жадно высасываю из уже пустого пакета последние капли чудесной жидкости. Затем пакет убирают от меня, и губ моих касается ткань. Я открывают глаза, и мир обрушивается на меня тысячами картинок, холодных, переливающихся всеми оттенками белого и металла. Ясность пугает. Он стоит надо мной, и я вижу, как на него накладывается роскошь полированного мрамора и прозрачность океанской воды, превращая его в прекрасную фотографию. Я хочу что-то сделать, но не знаю, что. Должна ли я вздохнуть? Нет, нет, это глупо…

Его голос, полный той же неземной ясности: «Как Вы себя чувствуете?»

Тело мое по-прежнему холодно, но это не важно. Мой разум пышет жаром. Язык распух, и первая попытка произнести хоть что-то оканчивается неудачей – разумеется, ведь в легких нет воздуха. Вдох. Затем…

«Я… я чувствую… холод», - шум утих, но жар остался, постоянный и ритмично пульсирующий.

Он ответил легким кивком: «Ммм… Мммм-ммм… Должен признаться, я опасался, что Вы не сможете сохранить ясность сознания, когда очнетесь, – мало кому это удается, – но я знал, что силы у Вас более чем достаточно. Если Вы не возражаете, доктор, я пока не буду снимать зажимы – обычная мера предосторожности, знаете ли».

«Я понимаю», - слабая улыбка скользнула по моим губам. Я попытала удержать ее, но безуспешно. Я чувствовала опьянение, но мне это нравилось. Хорошо быть пьяным, когда ты рядом с кем-то, кому ты доверяешь и кто никогда не воспользуется твоим доверием. «Я буду ждать столько, сколько Вы пожелаете».

«Замечательно», - он встал. Его пальцы пригладили пряди волос, беспорядочно разметавшиеся по моему лбу. Мне стало интересно, каковы эти пальцы на вкус. «На случай, если Вам что-нибудь понадобится, в соседней комнате будет ждать санитар; просто позовите его. Я скоро вернусь».

А затем случилось невероятное. Я слышала, как доктор Нетчерч вышел из комнаты, слышала, как стучат его каблуки по кафелю, как закрывается дверь и защелкивается замок, - но на самом деле он не ушел. В палате было так тихо, что я могла различить тихий шепот его слов, которые, подобно

листьям, падали где-то в задней части моей головы. Я закрыла глаза, чтобы не видеть флуоресцирующего света, и погрузилась в мягкую тьму; и его голос стал немного громче. Может быть, в него влились другие голоса. Я не знаю. Но до тех пор, пока он не вернется, у меня будет время, чтобы вслушиваться во тьму. А потом он придет, и снимет с меня зажимы, и поможет мне встать, и мы выйдем из лаборатории навстречу новому невероятному бытию. Близость наших умов отныне скреплена жестоким и нежным жаром нашей Крови.

Словами этого не передать.

Но кому нужны слова?

Другая [стрела] была названа Безумием,
И когда она вонзилась в землю,
Видел я, как всех охватила лихорадка,
И те части их крови, что были темнее
Прочих, усилились тысячекратно.

- Фрагменты Эрция, Книга Нод

Он хромал, пошатывался и раскачивался из стороны в сторону, как пьяный. Ноги его сами шагали вперед, неся Даниэля по длинной неосвещенной полосе асфальта. Потом его повело в сторону, ноги подкосились, и он плечом ударился о перила, но вцепился в холодный металл, ища поддержки, заставил себя выпрямиться и продолжил путь.

Время от времени его слепил свет фар проносящихся мимо машин, которые осторожно выезжали из-за поворота и мчались мимо Даниэля, скрипя резиной.

Голос, поселившийся где-то у него в голове, продолжал терзать его.

Слушай.

Даниэль прижал пальцы к вискам, словно пытаясь отгородиться от этого звука. Но под кожей у него не было крови, поэтому невозможно было прервать ее ток. Он с силой стиснул зубы.

Слушай.

Он прижал ладони к глазницам, словно пытаясь вдавить их внутрь, но из этого ничего не вышло. Он заплакал кровавыми слезами, и кровь пачкала его руки. Но голос по-прежнему бился о стенки его черепа.

Слушай.

Все, что я сделал, я сделал ради тебя. Тебе придется смириться с этим.

Много – как много! – ночей провел я, просеивая видения, надписи, звуки. Годы. Десятилетия. Еще дольше. Тысячи ночей понадобились мне, чтобы облечь нашу историю в понятную форму. У тебя есть одна ночь, чтобы выслушать ее. Слушай.

Всхлипывая, Даниэль сел на песок пляжа и обхватил руками колени. Вскоре он начал раскачиваться взад-вперед в такт голосу, звучащему у него в голове.

Итак.

У созданий, подобных мне, существует тринадцать семей, и у каждой из них есть свой прародитель.

Только три из этих семей определяют себя по крови этого предка, только они сохранили имя живого бога. Только три семьи откликаются не на некогда полученное прозвище, не на тайное имя, придуманное старейшинами, чтобы скрыть истинные имена. Только три семьи называют себя прямыми потомками своих божественных предков. Это дети Ассама, сохранившие в крови болезнь своего пращура. Это отродья Сета, в чьей крови живет его болезнь веры.

И это мы.

Мы – разваливающаяся, раздробленная, увядающая семья. Мы древнее многих королевских династий и более подвержены вырождению, чем самая чистокровная аристократия. Мы – разбросанные повсюду мелкие осколки зеркала, хранящие печальные воспоминания. Мы потомки безумного бога. Мы – Малкавиане.

Даниэль открыл глаза. Дрожь унялась. Слабое тепло, возможно, лишь кажущееся ему, зародилось где-то в основании его черепа.

Ты знаешь, *кто* мы. Ты знаешь слова, символы власти – хотя тебя и не учили, но ты распознал их. Но ты не знаешь, почему мы стали теми, кем стали, почему мы были обречены на знание.

Ты должен узнать больше. Грядут ужасные времена, когда он – тот бог, что живет в твоей крови, скрывается в твоем разуме, - когда он соберет себя воедино. И ты должен быть готов.

Даниэль снова начал дрожать. Хотя неосвещенная дорога и окрестности были для него лишь колеблющимися тенями, что-то еще более темное заволокло ему глаза, мешая видеть.

Нет. Еще нет. Ты не можешь знать, почему я выбрал тебя. Прежде тебе нужно подготовиться.

Его пальцы прорывали глубокие бороздки в песке.

Рождение безумия

Наша история, само собой, начинается с Малкава.

Да. Это *он* стискивает твою грудную клетку, вцепляется в глотку и заставляет твои безжизненные внутренности сжиматься в страхе. Имя бога становится осязаемым. Имя пугает тебя. И ты, и я, и все наши братья и сестры, даже те, кому не объясняли значение этого имени, - все мы вздрагиваем, когда слышим это имя, и так происходит по *его* воле.

Слушай. Мы редко взываем к силе имени Малкава; может быть, ты уже знаешь, почему. Нам негоже обсуждать его за стаканом с выпивкой, как люди обсуждают Гитлера или Платона. Да и что мы можем сказать? Ты с равным успехом можешь описывать терзающий тебя голод или полузабытую похоть, потому что все это – *он* и есть. Часть его живет в тебе, в каком-то темном закоулке твоего мозга – это та теплая, влажная пульсация, которую нельзя понять, но с которой можно только смириться. Пульсация, которая отзывается на каждое произнесенное мною слово, на каждый образ, проносящийся перед нашим внутренним взором. Я говорю с тобой через *него*.

Но мне кажется… Мне кажется, он не всегда был таким. Нет, не всегда. Расчлененный бог некогда был цельным.

Малкав

История Малкава, Отца нашей крови, начинается с Каина. Все наши истории начинаются с Каина, черт бы его побрал. Так уж получилось. Каин был первым, кого обременяли человеческие чувства и кто сумел сбросить их и перейти к следующему уровню творения. Ты веришь в Адама и Еву? Два раба. Ты веришь в Лилит? Ну и дурак. Ты веришь в эволюцию? Неплохая теория, но нашего существования она не объясняет.

Не важно, во что ты веришь. Каин был первым, кто встал над могилой, кто сумел переступить порог смерти и увидеть сразу два мира. Кто-то должен был быть первым. Был ли это тот человек, кто впервые вспахал девственную землю, засеял ее и ждал, когда созреет урожай? Был ли это Каин, убийца своего брата? Был ли это Утанапиштим, обреченный на бессмертие? Или кто-то еще?

Никто из нас этого не помнит, никто из нас не существовал в то время. И.. может быть, это и к лучшему. Если бы его имя было произнесено, его сила сокрушила бы твой разум…

Нет. Забудь об этом. Каин. Зови его Каин. Он был Первым.

Первый был зверем из праха, влажным от крови и безумным от жажды и горя. У него не было души, и он был одинок. Он был болен и хотел разделить свою болезнь с кем-то еще, потому что он не хотел страдать в одиночестве. Поэтому он построил город в тех землях, что позже были омыты водами Потопа, и выбрал трех детей. Со временем они тоже почувствовали одиночество и тоже нашли себе детей…

Малкав… При жизни Малкав был непростым человеком, если верить преданиям. Записи… противоречивы, но все они согласны в одной маленькой подробности. В некоторых текстах упоминается ангел, вестник, избранник – возможно, речь идет о нем. Он был избран, чтобы обладать

в*и*дением, полученным от сира, или же, возможно, он был выбран *из-за* этого в*и*дения.

Записи становятся еще более непонятными, когда речь заходит о сире Малкава. Я читал, что его сиром был Инош[1] Законодатель, который возлюбил Малкава за его мудрость и усадил по правую руку от своего трона, назвав визирем. В других текстах утверждалось, что Малкава избрал Ирад Сильный, желавший, чтобы сила духа и сердца его потомка были равны его собственной силе. Я слышал также, что Цилла Прекрасная узрела свет, горящий в глазах Малкава, и приблизила его к себе в отсутствие Каина. Песни Малкава повествуют о любви и жажде мудрости, но в них нет согласия… в них нет согласия.

Я думаю, что в конце концов сир Малкава возненавидел его. Может быть, он знал, что Малкав может прозревать грядущее. Фрагмент стиха из Ниневии дает намек, на изучение которого мне потребовалось триста лет; а из собранных осколков глиняной таблички можно понять, что кто-то из Трех призвал одного из Тринадцати и терзал и мучил свое дитя, так как ему не понравилось то, что сказал этот отпрыск… или не сказал. И происходило это, согласно стиху, в то время, когда Тринадцать восстали против своих создателей.

Все остальное довольно легко понять. Трое были низвергнуты; из сохранившихся текстов не совсем ясно, были ли они уничтожены окончательно, или же кто-то из их отпрысков сумел поглотить их сущности. Тринадцать заключили перемирие и жили все вместе. Некоторое время.

Проклятие

Голоса, много голосов, бились в голове Даниэля.

«…он/ Каин проклял его/ Малкава, когда тот опозорил его…

И обрек его на вечное безумие…»

«…Каин многое узнал от Лилит, но она не научила его всему, что знала сама. Когда он покинул ее, она пришла к первенцу своего потомка и поведала ему тайну, которая сокрушила его, разрушила его разум и запятнала его кровь…»

«… Узрите моего самого глупого потомка,
Который назвал безумие счастьем,
Пусть же он станет безумным,
Чтобы все бежали от него…»

«… Тогда [Малкав], сокрывшись от сородичей, упивался кровью Трех. Но она переполняла вены [Малкава], и сердце его готово было лопнуть. Глаза его были открыты, и Истина обрушилась на него…»

«… [Малкав] сжал родителя в руках,
В руках, что крушили камень,
И впился, подобно псу, в шею родителя,
И [старейшина] закричал, подобно тысяче шакалов,
Как гриф, умирающий от стрелы в сердце,
Как лев, убивающий детеныша,
И [Малкав] вдохнул этот крик с воздухом
И начал плакать,
Он плакал много ночей,

[1] В оригинале – Ynosh. Скорее всего, вариант имени «Енох».

Он выл, и рвал волосы на голове, подобно женщине…»

Когда было наложено проклятие? Кто наделил Малкава даром предвидения, причиняющим боль? Хотел бы я знать – я потратил так много времени и сил, и все же ответ, истинный ответ, ускользает от меня. Наши воспоминания искажены, стерты лихорадкой. Что бы ни поразило разум Малкава, оставив в нем эту ужасную зияющую рану, оно настолько напугало его, что каждому из своих двух детей он рассказывал об этом по-разному. Совпадают только те версии, что сиры рассказывают своим ученикам; можно вспомнить и ученых, цитирующих Книгу Нод – но и Книга может ошибаться. Можно предположить, что если бы кто-то еще из внуков каина находился рядом с Малкавом, когда тот обрел Зрение, он бы тоже получил этот дар. Эта сила…

Сила Зрения – это сила самой вселенной. Это не просто болезнь, которая живет в нашей крови, - это связь с хаосом, заполняющим незримые места. Это способность видеть истинную структуру мира, способность смотреть сквозь иллюзии.

Большинство мифов сходятся в том, что Малкав дал Становление своим детям до того, как получил дар Зрения, и когда лихорадка сжигала его кровь, его потомки испытывали те же страдания. Есть и другие истории – о Носферату и всех его детях, чья внешность была проклята; о безымянном Старце, что предложил души – или то, что от них осталось – своих учеников демонам в Аду; о вечной одержимости Арикель и всего ее потомства. Силы, сотрясавшие древний мир, могли поразить всю линию крови; Пробуждение – лишь побочный эффект…

Я отвлекся.

Зрение, как можно понять, стало достоянием всех потомков Малкава, как и его самого, и каждый новообращенный, просыпаясь после Становления, ощущал эту мягкую пульсацию у себя в голове. Кровь Малкава была подвержена… влиянию безумия, окутывавшего весь мир. Зрение повлияло на его способность к видению, сделав его прорицания более точными, чем ранее, но одновременно оно стало тяжелой ношей.

Безумие в древние времена

Тебе повезло, дитя мое, - ты живешь во времена, когда люди стали более милосердными. Они гордятся своими знаниями и всегда готовы к сочувствию. На Западе сумасшедших, может быть, и не любят, но и не стараются заковать их в цепи и запереть в камерах. На безумца, посреди улицы распевающего псалом во славу Матери-Луны, не обращают особого внимания. Когда люди пытаются вылечить его, они прибегают к лекарствам и играм.

Во времена наших дедов все было не так. Сумасшедшие не считались больными, они считались одержимыми. Считалось, что изгнать демонов из несчастных можно с помощью порки или голодания; тогда злобные духи должны будут покинуть ослабевшее тело и отправиться на поиски нового пристанища.

Такова была наша судьба. Многие внуки Малкава погибали, стоило им слишком далеко уйти от прародителя. Потомки других представителей Третьего Поколения были бы рады убить самого Малкава – но не стали этого делать. Может быть, им запретил Каин. Может быть, все дело было в Зрении и видениях Малкава, из-за которых кое-кто решался сблизиться с ним, и поэтому Малкав никогда не оставался в полном одиночестве. Он был одинок, да, но не совсем.

Брат Саулот и брат Сет

Притча:

Двое из Патриархов были братьями Малкава. Одним из них был Саулот, который при жизни любил тело Малкава и тела других и стремился улучшить свою бессмертную плоть. Вторым был Сет, который жаждал вечности и хотел подарить вечность тем, кого любил, и ради этого учился властвовать над своей душой, порождением ночи. Братья, они пришли к Малкаву, чтобы утешить его, но не было бальзама, способного исцелить его раны, и не было эликсира, чтобы потушить сжигающий его жар. И, отчаявшись помочь ему, они говорили о множестве вещей: о длинных ночах и слабости людей, о жизни и смерти и тех тайнах, что сокрыты в них.

И случилось так, что речи Малкава рассердили Сета, который в ответ наговорил много грубых слов, желая обидеть Малкава. Малкав же сказал, что рано или поздно все сущее откроется в видениях, быстрых и противоречивых, но все же доступных уму и восприятию, как доступны зрению стены пещеры, освещаемой тусклым факелом. Но Сет продолжал спорить, утверждая, что

лишь в глубинах души можно найти истину и что люди, полные несовершенства, могут осознать величие вселенной, но лишь с помощью бессмертных дано им узреть сокрытое.

В конце разговора они долго смотрели друг на друга, а затем решили обратиться к брату своему Саулоту, чтобы он рассудил их. Разве не верно, спросил Сет, что человек обретает мудрость в глубинах отчаяния и что он может найти все ответы глубоко в своей душе? Но разве не приходит мудрость извне, спросил Малкав, от глаз, которые видят слишком многое и, наконец, от разума?

Саулот нахмурился, голова его поникла, и признался он, что не знает ответа. И пожалел он о сказанном, потому что знал: не будет ему покоя, пока он не найдет ответ.

Поэтому Саулот встал и сказал: «Хотя я не знаю ответа, я найду его». Говоря так, он отдал свой меч Сету, попросив сохранить клинок до его возвращения; и Сет подарил Саулоту посох, покрытый шипами, и пожелал ему счастливого пути. Малкаву же Саулот отдал свою корону, но Малкаву нечего было дать ему взамен, поэтому он надкусил себе палец и кровью начертал на лбу Саулота глаз, а затем пожелал ему счастливого пути. И Саулот, зная, что в пути его подстерегают неисчислимые опасности, ушел к горизонту, и Малкав до самой своей гибели ни разу не встретился с ним.

Старцы

Малкав стал прародителем кошмаров. Ему была дана сила творить, но, как и прочие Сородичи, он мог создавать лишь свои подобия.

Но после того, как суть его изменилась, а глаза узрели то, чего его дети видеть не могли, он понял, что его создания больше ему не принадлежали. Они больше не были его подобиями.

Никто не мог противостоять ему. Никто.

Кровь, которую мы знаем, боги, герои и чудовища нашего племени – всех их породил Малкав после надлома. Спроси духов земли, прислушайся к глубинам дремлющего разума Малкава, задай вопрос старейшине любого из кланов – ты получишь один и тот же ответ. Те, кто был до, погибли. Те, кто пришел после – стали нами.

Он решил, сколько у него будет детей. Мы не знаем, что это было за число. Может быть, их было восемь, или двенадцать, или двадцать, или тридцать шесть. Все они были одним целым. И количество их собственных детей не превосходило того числа, потому что они выбирались лишь однажды и все вместе.

Я боюсь – и ты боишься, не можешь не бояться, - я боюсь, что один из его детей окончательно уничтожен. Числа священны, и *он* может проснуться, чтобы исправить счет.

Чумная невеста

Кто же был *его* порождением? Мы знаем лишь нескольких из них. Одна из них упоминается – нет, ее имя не названо – в отрывках законов и легенд, дошедших до нас из далекой Месопотамии.

Она была дружелюбна, красива и мила. Она была храмовой проституткой и сумела успокоить Малкава, как Шамхат[1] некогда сумела

[1] Храмовая проститутка из эпоса о Гильгамеше, которую Гильгамеш посылает в степь к Энкиду, чтобы соблазнить того и завлечь в город.

укротить дикого зверя. Она охладила его лоб водой и маслами, она приносила ему пищу, когда жажда терзала его.

Старая песня, в которой сиром Малкава названа Цилла, утверждает, что он любил Циллу, но затем присоединился к тем, кто искал ее смерти. Если это правда, то, возможно, в той женщине он видел свою возлюбленную, но недостижимую владычицу. И он выбрал ее для себя… а потом, ибо такова была его судьба, он отверг ее. От его прикосновения ее разум разлетелся на тысячу осколков, он с сожалением оттолкнул ее от себя – если только Малкав мог почувствовать сожаление.

Но ее история на этом не заканчивается. Существует немало легенд, повествующих о нашем прародителе, в гневе убивающем собственных детей. Но ее он не стал уничтожать. Как-то я сумел прикоснуться к смутным воспоминаниям о ее лице, ее нежности и ее голоде. Голос ее доносит предания о Чумной Невесте, о Старице, носившей *его* лихорадку подобно короне.

Как видишь, именно прелестная блудница Малкава положила начало распространению инфекции. Она безумно любила нашего прародителя и потому полюбила сохранившуюся в ней его частицу, которая живет и во всех нас. А ее милосердие никогда не ослабевало.

Она – Чумная Невеста. В наших историях и преданиях о ней рассказывается как об этакой Тифозной Мэри, которая одаривала болезнью Малкава тех, к кому чувствовала жалость, хотя ее дар должен был уничтожить их. Иногда она приходила к новорожденным и кусала их, а затем облегчала их страдания во время Становления. Я слышал сказания о Безумной Джейн и хотел бы знать, так ли уж была виновна давно исчезнувшая Джейн Пеннингтон, или же это отвергнутая невеста Малкава влияла на наши видения. И, как и со всеми детьми Малкава, мы никогда не слышали – и не *чувствовали*, - что его невеста умерла.

Ниссику, Мудрый Принц

Другим потомком Малкава был уроженец Урука, Города Площадей. Он знал дикаря Энкиду и

жил при дворе Нинурты[1] Воинственного и Эрры Чумного[2]. Он был умен, весел и выделялся своими достоинствами среди игиги[3], что ночами правили в землях между реками. Звали его Ниссику, что означает «Мудрый Принц».

Имя было выбрано верно – или, быть может, имя само выбрало его. Ниссику был рожден трикстером, по крайней мере, так уверяют легенды. Он был шарлатаном, притворявшимся провидцем, или, возможно, аристократом, который развлекался, изображая приступы безумия, или простым сумасшедшим, полным очарования. Песни так непонятны, но они во многом сходятся…

Он вошел в семью, и он был одним из первых. Когда он выпил кровь Малкава и переродился… возможно, его укус был слишком глубок. Его Зрение позволяло ему видеть не только реальность, а его ловкие пальцы следовали за Зрением. Я слышал истории о том, как Мудрый Принц проник сквозь кожу мира и обнаружил холодные острые структуры, лежащие между мягкими нежными миражами. Говорят, что Малкав бросил его вскоре после Становления; хотелось бы мне знать, не видел ли отец самого себя в своем порождении.

Под тысячами имен и лиц скрывался Ниссику. Я слышал, как Гангрелы говорят об Иктоми, и думал о Ниссику. Я слышал Носферату, произносящих имя Малка Довольного, и думал о Ниссику. Иктоми, Малк Довольный, Дьявол Ганс, Вавилонянин, Пожиратель глупцов, Старый Ненавистник – все эти имена вызывали у меня одни и те же воспоминания. Я уверен, что Мудрый Принц дожил до наших дней; у меня нет доказательств, но я чувствую его смех, который крыльями моли щекочет мою исчезнувшую шею. Он опять идет куда-то, двигаясь к своей следующей цели, и глаза его неотрывно следят за следующей жертвой, а руки готовы схватить Ложь и разорвать ее на части, высвобождая то, что таится за ней. У него еще много работы.

Пожиратель

Имена. И снова все возвращается к именам. Малкав – имя безумия. Каин – прозвание чудовища, имя для величайшего из когда-либо наложенных проклятий, имя столь ужасное, что оно способно обжечь плоть, подобно солнечным лучам, и наполнить тебя голодом, стоит только ему до тебя добраться.

Считай, что тебе повезло, парень. Благословенны мы среди Сородичей, потому что над нами имена не имеют полной власти. У одного и того же предмета пожжет быть оно имя для мира и совсем другое – для тебя или твоих сродственников. Мы более свободны от имен, нам не надо все время называться одинаково, не надо быть логичными, стойкими и неизменными. Зависеть от имен, как от них зависят все остальные, - вот в чем слабость.

---

[1] Нинурта (шумер, «владыка земли»), в шумеро-аккадской мифологии бог-герой. Являются богом растительности и плодородия, а также войны; связан с бурей, владеет оружием богов - шаруром. Нинурта - покровитель плодородия полей, скота и рыболовства. Черты Н. как бога растительности наиболее древние. В функции бога войны он сражается в первую очередь с горными народами.

[2] Эрра, Ирра - в аккадской мифологии бог войны и чумы.

[3] Игиги, в аккадской мифологии обозначение верховных божеств космического характера, олицетворяющих основные стихии. Семь великих Игигов составляли Ану, Энлиль, Эйя, Син, Шамаш, Мардук, Иштар.

Один из детей подчинил себе эту слабость. Сила, которую он украл, до которой он добрался, которую он *впитал* в себя, была силой поглощать имена – полностью вбирать имена в себя и жать за счет полученной от них энергии. Он мог поглотить имя человека, и тот человек слабел и умирал, а все, что было в этом человеке, *он* переваривал и вбирал в себя.

Я *знаю*, что эта история – чистая правда, потому что я слышал его. Иногда, когда разум умолкает, тщась вспомнить давно забытое слово, *его* можно услышать. Так было со мной. И с другими. Мы слышали его, слышали, как где-то вдалеке он размышляет над давно забытыми предметами; слышали, как скрипят кинжально-острые зубы о тонкую кожу имен.

Я годами не слышал его. Может быть, он заметил меня, и скрылся, чтобы спокойно продолжить насыщение. Может быть, сейчас он спит, переваривая силу имени, которое все мы некогда знали, но теперь не сможем вспомнить. Может быть, он попытался сожрать имя слишком большое или слишком злобное и подавился им. Никто ничего не знает. Никто не может найти его, пока он сам не решит найти тебя. Потому что, само собой, когда он овладел умением пожирать имена, откусывать куски от самой реальности, разжевывать и проглатывать их, - первым делом он поглотил свое собственное имя.

Гибель Малкава

И снова зашуршали сухие голоса, зашелестели их ломкие бумажные крылья.

«… Город этот был столь же велик, как и город Каина, но постепенно он старел.

Как и все живые существа, он был обречен на умирание…»

Хроники Каина правы. Города – живые существа, и время от времени они болеют. Второй Город заболел, и яд в нашей крови, в крови всех тринадцати колен, принес свои плоды. Правителей города постепенно охватывало беспокойство, а их стада сходили с ума под грузом обязанностей. Глубокие трещины рассекли сердце города… и сердце города разорвалось. И причиной тому снова стал отпрыск, покусившийся на своего сира.

А затем началась война.

Этот запах, запах пролитой крови, впитывающейся в землю, запах пожаров, и горящего жира, и волос, и кожи, и высохших костей, - этот запах… и все же…

Воспоминания… Они слишком слабы, слишком неустойчивы. Полные, завершенные образы войны не всплывают в памяти. Записи по-разному толкуют о причинах войны: то ли Древние пошли войной друг на друга, то ли скот восстал, то ли кто-то третий, может быть, Лунные Чудовища, прорвался сквозь стены. Тринадцать бежали, каждый в своем направлении. Никогда более не будут они сидеть рядом, упиваясь кровью; теперь они стали врагами и соперниками.

Во время этого бегства, недалеко от города Петра, Малкав погиб.

Мир Даниэля померк. В нем была огромная, зияющая пустота…

А затем мир вернулся, и голос вместе с ним.

Мы не знаем, чья рука дотянулась до бегущего прочь Малкава. Был ли это один из его братьев – может быть, Сет, или завистливый Тореадор, или

Ассам, делавший первые шаги на поприще убийцы? Были ли это обозленные дети Сифа? Или чудовища, которые теперь спят глубоко под землей? Все это только предположения, потому что все, кто был с ним, тоже были пойманы и…

Его поймали, а затем стали рвать на части – клыками, когтями, бронзовыми кинжалами. Кровь его пролилась на песок и камни, потому что те, кто поймал его, боялись его крови и той энергии, что билась в ней, и не решились выпить ее. Но они разорвали его плоть, а затем взяли части его тела и бросили их в реки, утопили в океане, закопали под камнями.

Все, кто хоть что-то понимает в египетской мифологии, скажут тебе, что истинного бога так убить нельзя.

Нет, Малкав не умер. Его кровь впиталась в землю и затем пробудилась к жизни. Мне говорили, что его дети приходили к скале, где его убили, и лакали его кровь и уносили ее с собой. Каким-то образом кровь сохранялась в них – и с кровью в них сохранялся *он*, в них и во всех нас. Его разум, пошатнувшийся и расстроенный, пустил корни в умах его потомков. Его нервы, более не состоящие из мельчайших частиц плоти, связали воедино частицы его крови.

Всю эту историю я узнал из легенд, видений и бессвязного бреда. Но часто, слишком часто рассказчики в конце повествования утверждали, что плоти Малкава ни разу не касалось солнце, а значит, он никогда не был окончательно уничтожен. В это верю и я – когда у меня было тело, я чувствовал *его* внутри себя, и сейчас, когда тела у меня нет, я по-прежнему ощущаю его прикосновения. Он не погиб.

Помни. Это предание, легенда, миф. От этого рассказанная мной история не становится правдой, но не становится и ложью. Эту историю нашептала мне больная кровь, и черная желчь подтвердила ее. Эта история живет в тебе. Помни.

Становление клана

И было так. Одна-единственная жестокость, и они – *мы* перестали быть единой семьей, горсткой детей и внуков, теснящихся у ног патриарха. Наш предок, центр всего нашего бытия, ушел; он был расчленен и рассеян по свету. Мы не могли более полагаться на защиту нашего божественного прародителя, и многих из нас вскоре уничтожили. Этот рок будет преследовать нас вовеки – если ранее и можно было выбирать дитя под влиянием минутного каприза, то теперь все изменилось.

И в то же время уход Малкава дал рождение Семье Малкавиан. Не было больше полубога, в тени которого можно было затаится, не было руководства со стороны их – *нашего* сира, и Старцы посчитали полубогами самих себя. Один законодатель превращался в восемь - двенадцать, двадцать, тридцать шесть? – и каждый из них порождал новых законодателей, разум которых был ограничен требованиями тирана, обитавшего у них в голове. Зеркало было разбито; бесчисленные осколки отражали лишь малую толику реальности. Они слышали голоса, они следовали своим видениям, они давали Становление и позволяли своим детям бродить, где им вздумается. Пришло время идти в земли людей – во все обитаемые земли.

Древние города

Для нас города имели большее значение, чем для остальных. Я уже говорил, что города – живые существа. Они дышат и пульсируют, как живой разум, – улицы их подобны складкам мозга, по которым быстрыми импульсами проносятся всадники и пешеходы, связывая одно место с другим. И чем старше становится город, тем явственней проявляется его безумие. Города – вот подходящее для нас место.

Семья нашла себе пристанище в Месопотамии, в Средиземноморье и в Северной Африке. Сильные зарастали жирком, а слабые понимали, на что они способны. Те, кто пришел раньше, кто был порождением уст Малкава и его отпрыска, селились за пределами темных переходов Урука, закутывались в дым и смотрели на голые черепа воинов Сеннахериба[1], подобные маленьким меловым холмам, скрывали пугающие тайны от пытливых умов жрецов Мемфиса и Фив. В Индии они пели странные песни о Пандавах; тени их падали на столы персидских князей. Их было мало, но они повсюду следовали за людьми, возводившими города.

Греция – Греция вечно живет в нашей памяти. Там человеческое стадо начало очищать свои глаза от грязи и искать истину, сокрытую от них их обманчивыми чувствами. Они смотрели на вселенную и размышляли о себе, они исследовали стены самой реальности и спрашивали себя, может ли Норма, Очевидность заменить Ложь. Гиппократ начал изучать болезни тела и зашел так далеко, что предположил связь между сознанием и мозгом. Было так… Было бы так заманчиво подарить величайшим мыслителям эпохи поцелуй Зрения и посмотреть, что из этого выйдет. Но на эту землю проливала свои лучи луна, и многие из потомков Каина собрались там, как и… другие порождения ночного светила, охотящиеся под покровом темноты. Если рассуждать логически, у нас не было шансов.

Нас было мало, тех, кто стал матерями и отцами будущего клана, но! Но мы были ужасны.

Кем были они – кем были мы тогда? Там была Кибела, которая укутывалась землей, как плащом, и пила кровь верующих, как дождевую воду. Дионисий, да; он заявлял, что был участником Элевсинских мистерий[2] и руководил толпами, призывающими Персефону из подземного царства, но его не раз ловили на лжи. Ламдиэль, ослепленный солнцем, но всевидящий пророк, бродил по выжженным безжизненным пустошам неподалеку от Иерусалима. Сила лихорадки в их конечностях и мудрость, даруемая Зрением, - вот что делало их поистине страшными.

---

[1] Ассирийский царь, конец 8 века до н. э. Осаждал Иерусалим.

[2] Празднование проводилось каждые пять лет в городе Элевсине в честь Цереры (Деметра, Рея или Исида) и ее дочери Персефоны

Но в мире существовали и другие, более древние создания. Я улавливал слабые вибрации, дрожь от их движения, тревожащего землю. Может быть, ты слышал, как они ворочаются во сне, может быть, тебе еще предстоит это услышать.

Древние создания. О них говорится в пугающих плачах, разносящихся по Паутине, плачах, повествующих о нашем бегстве из Африки.

Я хотел бы больше узнать об исходе – я боюсь этого знания, но и жажду его. Я слышал, что в Карфагене небольшая ветвь Малкавианов погибла на жертвенниках Ваала. Я помню, как последние из нас покидали Египет, и речь их была речью ночных кошмаров. Их вопли рассказали нам о твари, что пришла к нам и вонзила свои окровавленные зубы в наши черепа, словно пытаясь поглотить наши больные разумы. Может быть, эта тварь, это чудовище ненавидело нас из-за нашего восприятия и боялось что наше Зрение позволит увидеть сквозь все его покровы? Или же это был кто-то из древних – из порождений самого Малкава, пытающийся впитать в себя все наше безумие?

Я не знаю. И никто, с кем я говорил, не знает. Скрежет длинных когтей в ночи, быстрый удар в заднюю часть шеи – больше мы ничего от нашего преследователя (или преследователей) не получали.

Семья бежала из Африки. Найдется ли тот, кто станет винить нас?

Рим

Разумеется, семья не могла обойти Рим стороной. Как я уже говорил, мы – порождения городов, этих каменных живых разумов. Рим был упорядоченным разумом, великим разумом, в чьих переулках таились первые признаки упадка. Старшие из нас в восхищении бродили по улицам Рима, мечтающего обо всем, о чем только могут мечтать города.

Может быть, Рим мечтал о крови.

Запах крови и дыма ударил Даниэлю в ноздри. Он раскачивался из стороны в сторону, пытаясь избавиться от вони, но тело ему не повиновалось.

Когда я вспоминаю о Риме, мечтаю или размышляю о нем, имя «Камилл» вновь и вновь приходит мне на ум. Камилл… князь. Его руки были из железа – смазанного маслом, чтобы уберечься от ржавчины, - и таким же прочным был его закон. Камилл был достаточно умен, чтобы приблизить к себе часть семьи и дать им столько свободы, сколько им захочется. Как и всем хорошим князьям, Камиллу нужны были предсказатели – как убедился Юлий на собственной шкуре. Мы процветали, нам позволили выбрать себе потомков, что мы и сделали. Семья жила… весьма хорошо в то время.

Когда вампир – не важно, разжиревший от крови аристократов или худой и голодный, как леопард в Колизее, - когда вампир чего-либо хотел, он получал желаемое от Империи. Граждане были сильны и многочисленны, как только можно пожелать, и каждую ночь корабли приносили из провинций новых сородичей. До того… до первых признаков разрушения мы жили в полном довольстве. Трения начались только тогда, когда и стадо и Сородичи слишком свыклись с существующими законами и порядком. И… и не было ничего, чего нельзя было бы исправить терпением. Но рано или поздно все должно было измениться.

Карфаген

Когда слухи о городе, построенном потомками Бруха и Ассама, пересекли Средиземное море, неупокоенных Рима охватил страх. Страх… или зависть. И одного этого чувства было бы… было достаточно.

Карфаген… Это название не сходит с уст заботливых старейшин Бруха, желающих возобновить договоры со стадом, и упрямых старейшин Вентру, предостерегающих против сделок с Адом. Прошло более двух тысяч лет, но они до сих пор помнят Карфаген. Это была не просто стычка между враждующими кланами или соперничающими князьями. Это была первая из войн, в которой внуки Каина сражались друг с другом.

Страх и зависть – вот что владело вампирами великого Рима. Страх и зависть стучались в высохшие сердца, и постепенно предчувствие ужасной катастрофы стало столь явным, что даже самый слепой из Каинитов мог примерно описать ее.

Однажды князь Рима пришел к провидице по имени Трифоза, которая была одной из нас. Камилл верил в ее пророческие способности, и на то у него были причины – ее Зрение было сильно и позволяло ей прозревать дальше, чем остальным. Она приняла его в своей обветшалой обители, долго всматривалась в грязь, ища следы будущего, и наконец заговорила:

«Горе тебе, Камилл, если сокроешься ты за стенами и не нанесешь удара по улью, имя которому – Карфаген. Там уста отцов запачканы кровью детей, а руки детей запятнаны плотью матерей! Их боги, имена которых – Ваал-Амон, Мелькарт и Танит, требуют себе в жертву детей Сифа, сжигаемых в пламени! Не оставь там камня на камне, ибо если хотя бы один камень останется лежать поверх другого, породят они потоки крови, что затопит сам Рим!»

Ее слова – это все, что у нас есть. Как бы я ни вглядывался, я не могу найти ее видения; может быть, оно сокрылось в темных складках памяти,

расправить которые могут лишь старейшие из нас, или же сгорело в момент ее смерти.

Но ее слов было достаточно. Камилл напал на город с такой силой, будто собирался атаковать саму Геенну. И черные вороны семьи Малкавиан летели позади него – не перед ним.

Исключением стал, насколько мне известно, Дионисий. Если сохранившиеся записи не врут, он пришел в Карфаген задолго до окончания войны. Может быть, он вошел в ворота города еще до того, как война началась. По почти наверняка его сила струилась от одной стены к другой, высвобождая ярость людей и вампиров. В его власти было взбунтовать весь город – и он этой властью воспользовался. Когда он проходил мимо стен, защитников Карфагена охватывало безумие, и в конце концов они потерпели поражение.

Мы смотрели на огни осажденного города, мы выбирали себе пищу и детей среди его жителей, обращенных в рабов, мы, подобно черным воронам, сидели на его камнях, когда наконец у города не осталось защитников.

И, может быть, Трифозой двигали добрые намерения.

Но не Сципионом. Римский военачальник был… был очень хитрым человеком, из тех, что нападают, едва заключив перемирие, если это позволяет им достичь желанной цели. Наверное, в конце концов его посетило недоброе предчувствие. Иначе почему он, столь удрученный видом пылающего Карфагена, оплавленных, залитых кровью камней, пробормотал: «А когда-нибудь – и Рим»?

Эти его слова опровергают устоявшееся мнение о прирожденной слепоте смертных.

Гибель Империи

Стадо было многочисленно, оно теснилось на небольшой территории и отличалось высокомерием. Их болезнь развивалась очень быстро и охватывала все новых людей, и уже не было смысла вскрывать нарыв – предотвратить эпидемию было невозможно. Империя волчьих выкормышей была обречена, и рок их был явственно читаем на лицах потомков Тиберия…

Другие… семьи смотрели на нас и думали, что видят наши замыслы. Зараза Малкава жила в наших венах, а династия императоров была подвержена сумасшествию, поэтому остальные считали, что Нерон и Калигула каким-то образом связаны с нами. Они видели узор, да, но не замечали ткани. Сумасшедшие императоры, трибуны и солдаты – не думаешь же ты, что сумасшествие было прерогативой правящей семьи? – влекли нас, но нам не нужно было подчинять их, по крайней мере, столь явно и в таких количествах. Для нас это была… игра, да. Слишком просто считать, что Калигула и Нерон были нашими ставленниками. Я думаю – я почти помню, - что кто-то другой отчаянно цеплялся за династию, но добивался лишь того, что очередной старый дурак ускользал у него из рук и попадался в сети, расставленные нашей семьей.

Калигула. Нарыв на теле человечества. Он был первым признаком упадка Рима; первым из их династии, кто открыто бросил вызов Лжи, но сделал это, не обладая в*и*дением. Он был слеп, и слепота его была заразна. Следующие предвестники упадка – Нерон с его пожаром и год четырех

императоров[1]. Прежние правительственные структуры еще что-то делали, но жизнь в них быстро угасала. Кукловоды из числа Каинитов постоянно ссорились, пытаясь вернуть себе власть, но их незримые войны были, по большому счету, лишь еще одной судорогой умирающей Империи. В кровавое царствование Коммода Зов не раз влек нас к тронам, и мы наблюдали за постепенным развалом армии. За пять десятилетий сменилось более двух дюжин императоров, и только один из них не был убит! Искра надежды зажглась в глазах Патрициев, когда Диоклетиан и Константин почти – почти! – подчинили себе Империю, но нет. Все было кончено. Я до сих пор ощущаю привкус тщетных усилий… как влажный пепел, налипший на язык.

В нашей истории эхом разносятся скорбные плачи, повествующие о последнем собрании в Риме. Причиной встречи, насколько я понял, было падение великого города, но ничего хорошего из нее не вышло. Малкавиане, пришедшие на этот последний Зов, были убиты и преданы огню. Может быть, это была ненужная месть тех Каинитов, кто считал Калигулу, Коммода и прочих делом наших рук. Может быть, среди вандалов были… волки. Эта часть Паутины обратилась в пепел и покрылась тьмой, и цель собрания – чего они хотели достигнуть, хотели ли они защищаться или прятаться? – ускользает от нас.

Длинная ночь

Наверное, когда Рим горел, кто-то оплакивал его. Кто-то, не принадлежащий к нашей семье. Если подумать…

Не думаю, что слезы эти были искренними. Да, подошел к концу долгий пир, полный роскоши и удовольствий. Но на земле наступали новые времена. Те, кому хватило ума уйти в другие земли, найти другие города, старые и новые, растущие, живые города, усеявшие весь мир, стали королями и даже богами. Я уверен, что самые упорные скорбящие в итоге оставили свои уединенные обители, чтобы насладиться долгим временем процветания.

Процветание. Пожалуй, не совсем верное слово. Церковь приобрела власть и стремилась проникнуть в самые удаленные уголки континента. Но в ее тени наша раса чувствовала себя вполне уютно.

Что мне сказать о Долгой ночи? Это было мое время, мой век. Это было время, принадлежавшее всем нам. Гордые внуки Каина правили землями так, как им хотелось, подчиняясь только своим сирам и никому другому – если только сиры были поблизости. Земли были разделены на тысячи владений, и в каждой правил свой лорд. Я… Лорд мог одним мановением руки принудить скот напасть на их детей, братьев и сестер. Он мог прошептать одно слово, и факелы, освещавшие ночь, гасли и шипели в бессилии. Он мог призвать своего коня и гончих, и тогда охота мчалась по лесам и долинам, и темная кровь наших… их жертв блестела под лунным светом.

Но… эти воспоминания к *нам* не относятся. Мы в эти игры не играли. Мы почти никогда не были лордами и владыками. Свет факелов был слишком сильным, слишком ярким; мы же привыкли править под светом

[1] 69 г. н. э. В конце года императором был провозглашен Веспасиан.

нашей Луны. Зачем править открыто, если всегда можно добиться желаемого от правителя с помощью слов, загадок и жестов? Нашей судьбой было приходить ко дворам званными и незваными, проникать туда, куда вход остальным придворным был закрыт, задавать вопросы, на которые никто больше не решился бы…

И мы… мы так много видели. И помнили.

Слишком много преданий… слишком много, чтобы можно было разобраться в них. Это была моя эпоха, но даже я не верю во все истории, рассказываемые о Долгой ночи. Короли, которыми управляют их неупокоенные придворные… сплетенные воедино массы живой и неживой плоти, содрогающиеся от жажды крови… старухи с железными зубами, владеющие пергаментными свитками, на которых записаны тайны Лилит… демоны, вонзающие свои клыки в рассудок смертных и даже Каинитов… еретические секты, проповедующие слово Каина Спасителя… чаша, полная крови Малкава… древние боги, затаившиеся под торфяными болотами и ждущие жертв… волшебный народец, готовый причинить вред любому, у кого не окажется при себе железа…

Хватит. Слишком много легенд, и они слишком плотно переплетены с фактами, с теми фактами, что помним мы, и с теми, что люди записали в своих текстах, в которых отразили то немногое, что смогли узнать с помощью восприятия. Такая мешанина… причиняет боль. Сбивает с толку.

Но вот тебе факты.

Много позже я слышал, что в 1243 году кое-кто из наших родичей откликнулся на очень слабый зов, пришедший из Лондона, и отправился туда, чтобы стать свидетелем основания монастыря Марии Вифлеемской – того самого Бедлама. Поначалу они, должно быть, испытывали сильное замешательство, пытаясь понять, почему их так влекло туда. До начала пятнадцатого века или даже до его середины никто из них не понимал, почему это место было столь важно. Поначалу оно не имело большого значения – но со временем становилось все больше и больше. Хотел бы я знать, когда были прорыты каналы, по которым потекла незримая лихорадка…

Наверное, я слишком много рассуждал о власти и почти ничего не упомянул об ужасе. Не следует думать, что та эпоха была веком полного блаженства. Тогда погибло немало наших собратьев, чудовищ, разжиревших от крови и потерявших всякую осторожность. Они слишком полагались на свои видения и открыто бросали вызов священникам и дворянству. Кое-кого из них схватили и уничтожили люди; кое-кто стал жертвой обозленных отпрысков других семей. Некоторых посадили на кол на потеху Извергам, другие, не прислушавшись к предостережениям, слишком углубились в леса.

Это было время, когда вампир мог убивать, когда пожелает. А такие времена не проходят бесследно.

Элмолех Неупокоенный

Клан Малкавиан редко сталкивался с адскими силами. Личности, способные увлечься демонологией и темными искусствами, редко встречаются в Клане Луны. По крайней мере, это следует из привычек клана. Но одна легенда, относящаяся к эпохе Длинной ночи, все же намекает на связь между Малкавианом и адскими тварями, и связь эта наложила свой отпечаток на мир.

Как гласит легенда, демон по имени Элмолех преследовал Лунатика, желая отнять его душу, - предположительно потому, что заключил пари с другим демоном, который утверждал, что душу безумца не так-то просто заполучить. Уверенный в своих силах Элмолех выбрал в качестве жертвы монахиню, некую Женевьеву из Лиможа, которая была старшей дочерью семьи Малкава. Шесть ночей подряд он приходил к ней, терзая ее видениями ужасных мук, в полной уверенности, что ее и без того надтреснутый разум не устоит.

Но на седьмую ночь Элмолех, через окно проникнувший в здание монастыря, увидел перед собой весь клан. Он попытался убежать, но слитая воедино сила безумцев удержала его на месте. И хотя никто толком не знал, как им это удалось – но на Зов Женевьевы наверняка откликнулся один из Старцев, - Малкавиане, объединив усилия, вселили демона в тело смертного. После чего отпустили его, бессмертного и безумного, в ночь.

Те Малкавиане, которым известна история Элмолеха, говорят, что он до сих пор бродит по земле – этакий адский аналог Вечного Жида. Порою по Паутине проносятся истории о последней встрече с ним. Ходят слухи, что бывший демон спит в мусорных кучах Дрездена, вздрагивает от детского смеха в Рио-де-Жанейро или просит милостыню у прохожих в Йоханнесбурге. Те, кто говорил с Элмолехом, якобы слышали в его бормотании запретные пророчества, которых нельзя найти в Паутине. Но эти Малкавиане – по крайней мере, так говорят – тоже не могли ни с кем обсудить полученные знания. Все, что им остается, это поступать в соответствии с его откровениями. Как будто клану нужны еще какие-то оправдания кажущихся бессмысленными действий…

Смерть брата Саулота

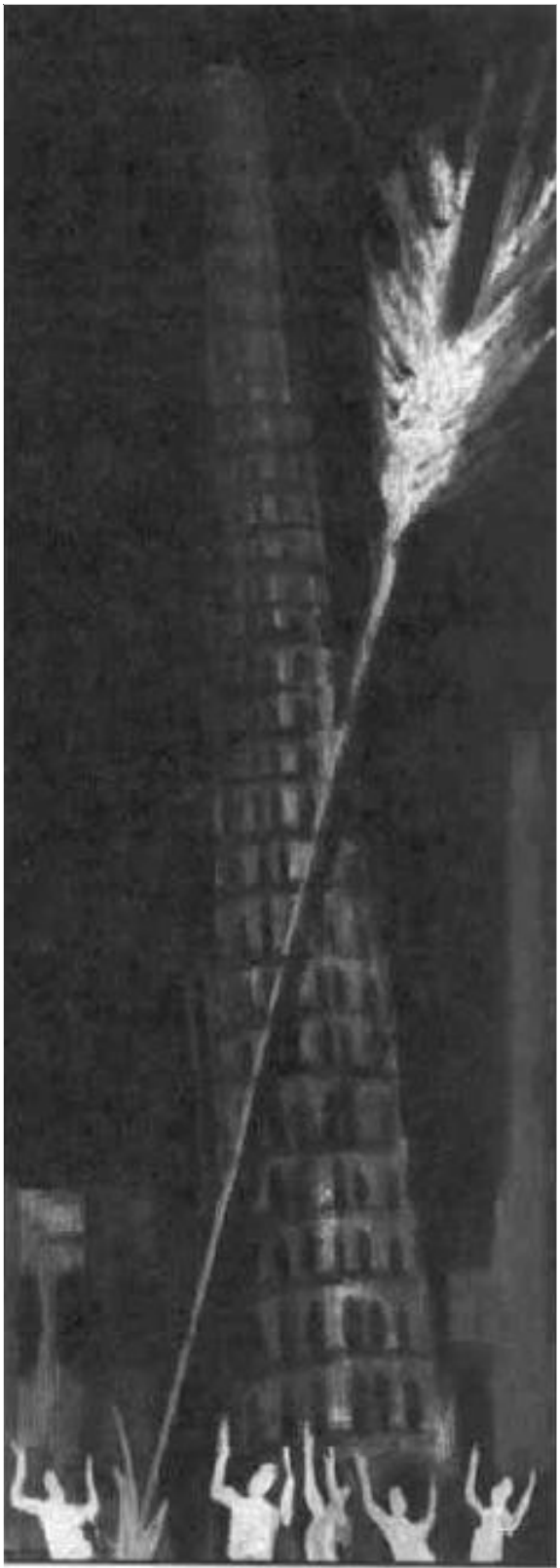
Говорят, что Малкав предвидел смерть своего возлюбленного брата, Саулота Странника. Я… Я сам ничего не вижу. Плачи на языке Вавилона, что доходят до меня из глубин веков, плачи, рассказывающие о нем, - они могут открыть лишь такую малость. Даже если некогда наш божественный отец и произносил эти слова, они давно обратились в пепел и рассыпались в пыль. И все же… и все же я думаю, что Малкав мог увидеть признаки смерти на спокойном челе своего брата.

Некоторые из наших… преданий, наших воспоминаний рассказывают о детях Сеориса. Поначалу они были тихим, замкнутым народом. Глаза их загорались, когда они касались нашей плоти, но они не осмеливались подолгу смотреть на нас – в конце концов, они были юнцами, а *мы* вызываем у юнцов ужас. Но эти умники выследили пути, по которым странствовал наш двоюродный дед, застали его на его ложе – на ложе, где он лежал, неосквернённый и нетронутый никем из других линий крови, и сумели поглотить его.

Или, может быть, поглощение потребовало некоторого времени. Записи не совсем понятны, а голоса противоречивы.

Я понимаю, что это нелепо, но… меня терзает любопытство. Порою о Саулоте повествуют словами и образами, которые вызывают у меня непрошенные воспоминания о Пожирателе, - как о Саулоте поглотителе, существе, которое может питаться силами земли или даже силами души. Нет ничего невероятного в том, что он умел поглощать души. Он был слишком голоден для просветления.

А юнцы из Сеориса? Его голод вошел в них, и… и, может быть, с тех пор он терзает их внутренности. В аурах Тремер порою заметны странные проблески, на которые практически никто не обращает внимания. Я весь дрожу при мысли, что голод, охвативший брата Саулота во время его бесконечного путешествия на Восток – каким бы ни был этот голод, - по-прежнему живет в самых младших из наших родичей.



Именно поэтому преступление Тремера и его детей никогда не заставит нас начать войну. Хотя Саулот для всех нас был почти членом семьи, семья не стала объединяться с Цимисхами и Гангрелами, жаждавшими крови Узурпаторов. Кое-то принял участие в сражениях; но что касается меня и пары-тройки моих братьев и сестер, то мы просто сидели на склонах мрачных Карпатских гор, укрывшись покровом теней, и смотрели на кровопролитие. Мне… нам казалось, что порицать Узурпаторов было бы с нашей стороны большой бесцеремонностью. Дети проницательности, которыми они и были, Тремер стали идеальными наследниками Саулота. Они – то, чем он должен был стать.

Может быть, я ошибаюсь. Может быть, я все время ошибаюсь. Но если бы Тремер и в самом деле должны были быть уничтожены, разве не были бы они сейчас лишь воспоминанием?

Первый Крестовый поход

На то была воля Господня – так они утверждали. Господь пожелал, чтобы они собрались и отвоевали Иерусалим у мусульман. Господь пожелал, чтобы они покинули дома и босиком отправились навстречу смерти. Господь пожелал, чтобы в землях Рейна они убивали евреев,

словно готовясь к грядущей войне. Господь пожелал, чтобы они разграбили Святой Город и убили его жителей.

Если Господь и в самом деле пожелал все это, то я готов поверить, что Он ничего не имеет против нашего существования.

Иерусалим пал в 1099, и вопли горожан до сих пор эхом звучат в нашей памяти. Кровопролитие, насилие, безумие – сама земля была иссечена до крови. И, подобно пролитому вину, кровь Малкава, носительница его сумасшествия, потекла по этим ранам к городу. Так много крови, так много безумия – да, даже земля рыдала, и мы слышали ее плач. Пришел Зов, и мы отправились в путь.

Другие, дети прочих кланов, видели, как мы собираемся там. К тому времени они уже объявили, что, должно быть, сам Малкав похоронен в Святой Земле, и что его сны, его слепой жар является причиной всех бедствий того региона. Они… весьма невежественны, даже глупы, если полагают, что сила Малкава столь невелика, - но в этом невежестве их спасение, так что не следует переубеждать их.

Чума

Видел ли ты в своих снах время, когда умерла треть жителей Европы?

Удушающая вонь гниющей плоти и разложения, смешанная с запахами пота, дерьма и блевотины, обрушилась на Даниэля, вползла ему в нос, рот, судорогой скрутила живот. Его отчаянно тошнило, он хотел вырвать, но тело его не помнило, как…

Извини. Я не хотел заходить так далеко…

Нет. Ты должен знать. Болезни, которые терзали весь известный нам мир, могут вернуться, когда луна заплачет кровавыми слезами, а земля покроется трещинами. Уже дважды они возвращались; должен быть и третий раз. Ты должен знать.

Помни, что существуют как внутренние, так и внешние схемы и связи. Чума четырнадцатого века была не просто смертельной болезнью. Она поразила души стада так же, как и их тела. Люди бичевали и хлестали себя до крови, умертвляли плоть в надежде, что их убогость вселит сострадание в сердце безжалостного Бога и заставит Его удержать карающую длань. Чума заставляла их с кольями и мечами набрасываться на соседей, убивать чужаков за якобы отравленные колодцы. Крестьяне, подобно бешеным псам, набрасывались на своих сеньоров и хозяев, а те в ответ убивали их без жалости.

Такова природа чумы. Если в третий раз чума придет в твою эпоху – а я не могу сказать, что этого не случится, - она не сможет навредить твоему телу. Или же… Если в бормотании моего сира было хоть сколько-нибудь правды, чума, способная поразить бессмертную плоть, таится глубоко под землей, откуда будет выпушена во время Геенны. Может быть, это проклятие самого Носферату.

Нет. Слушай. Если чума вернется, ты… твое тело может остаться невредимым. Но яд души, от которого страдают смертные, намного опасней. Во время Черной Смерти я потерял слуг, товарищей и даже ребенка; он выпил кровь сошедшего с ума чумного, и лихорадка впилась в его мозг и заставила выйти на солнце. Мы не защищены от болезни. Нам можно бояться.

Анархи

… А после чумы… Да. Второй приступ лихорадки.

Юнцы убеждены, что им известно очень много. Их веки плотно сомкнуты, но они уверены, что юность позволяет им лучше чувствовать окружающий мир. Это – *это* и были Анархи. Все еще нуждающиеся в тепле дети, которые только учатся правильно кусать жертву. Они весь мир оповестили о том, что больше не намерены терпеть старых законов. Они хлопали друг друга по плечам и хвастались своей проницательностью. И они попытались добраться до нас, полные уверенности, что мы – светоносные ангелы и что жар снизойдет на них и поможет им.

Мы – не группировка. Мы – не политическая партия. Мы – Семья Малкавиан. И никогда… *никогда* со времен *его* гибели мы не объединялись ни с какими группами или личностями. Никогда.

Помни об этом. Если понадобится – если *им* понадобится, твои сородичи нападут на тебя и выпьют твою витэ. Узы, связующие нас, нельзя разорвать; они не вынуждают нас к послушанию, не навязывают нам верность, они лишь… даруют нам близость.

Да. Так это выглядело в те дни. Среди анархов были наши кузены, племянники и племянницы, и даже дети. Да, были и старшие дядюшки и тетушки, которые смотрели на мятеж, но ощущали лишь досадный зуд, от которого можно избавиться простым почесыванием. Но многие и многие внимательно изучали мятежников, рассматривали их со всех сторон, сверху и снизу, и видели, что в молодых Каинитах накапливается злость, а их вера подобна зерну, насыпаемому в дырявый мешок. Мы – я говорю «мы», потому что я тоже был там, и я сотрудничал с другими членами семьи, которые чувствовали то же, что и я, - мы пытались переубедить их, открыть им глаза и показать им, что мешок у них – пустой.

Я… я не могу выразить это по-другому. Прости меня.

А они… они злились. Они считали, что их предали. Они жаловались на наше лицемерие – *они* обвиняли *нас* в лицемерии – и советовали нам заняться старейшинами.

Это, разумеется, пробудило во мне лихорадку… в нас всех. Если и есть что-то, чего я – мы – не переносим, то это откровенная идеализация невежества. Невозможно годами жить со Зрением и сохранять благожелательность по отношению к добровольно слепым.

В учебнике – если бы такой был когда-нибудь написан хорошим ученым-историком - последовавшие за этим годы были бы названы временем конфликта между нашей семьей и анархами. Но тогда нам было не так просто ощутить единство целей. Насколько же тяжелее смертным собирать по кусочкам большую картину! Тысячи не связанных между собой, но происходивших одновременно событий – смутные видения в Кельне, злобная выходка с огнем в Бонне. Постепенно – очень, очень медленно – анархи начали сводить воедино все рассказы о Малкавианах… те толкования, что стали им известны. Один из них – подлый Гаскон – плевался кровью и крушил все вокруг себя, когда понял, сколько сил они потратили на незначительную заварушку. Если бы ему удалось прожить еще три года, он разозлился бы еще сильней, став свидетелем последовавших за этим событий.

Камарилья.

Тогда я не видел нитей узора. Я не знал, насколько цельной была тогда семья, и почему так было. Даже сегодня я ни в чем не уверен. Может быть, это был просто здравый смысл, естественное отвращение к слепоте, к которой были так привязаны анархи. Может быть, старейшины или даже Старцы мягко направляли нас и убеждали клан действовать как одно целое.

Я никогда этого не узнаю, потому что ткань Гобелена в этом месте выгорела и осыпалась пеплом.

Сожжение

Наконец настало время, когда люди решили избавиться от нас.

Огонь пробежал по нервам Даниэля; спина его резко выгнулась назад, подобно тугому луку, и он открыл рот, чтобы закричать. Но в его легких не было воздуха, и он не мог сделать еще один вдох.

Слишком долго вампиры владели ночами, и в конце концов стадо поверило, что ему больше нечего терять. Огни восстали против всех нас, и внезапно семья поняла, что оказалась на передовой, откуда не было возможности скрыться.

Наши страдания были… эпическими. Какой инквизитор мог отличить случай одержимости от бессвязного бреда больного разума? Да и разве интересовало это инквизиторов? Безвредные идиоты отправлялись на костер вместе с самыми жестокими убийцами. Там, где раньше мы спокойно жили среди парий и отверженных, теперь мы оказались в огромной опасности. Сумасшедшие гибли в пламени, и мы гибли вместе с ними.

Паутина, нервная система Малкава – вот что спасло нас. Вопли проклятий разносились ночными ветрами, звучали в наших ушах, грозили нам деревом, железом и огнем. Если бы не дар Малкава, мы были бы уничтожены. Но ткань была пропитана паникой, и эта паника передалась нам. Она заставила нас бежать. Это спасло нас. Некоторых из нас.

Но Гобелен тоже горел. Когда одного из нас, пусть даже самого молодого, бросали в огонь, одна из нитей Гобелена навсегда исчезала. Старейшины гибли в подземельях и у столбов, обращаясь в пепел, и смерть каждого из них оставляла в Паутине огромную дыру. Мы всхлипывали от боли; мы пытались скрыться, но мы не могли спастись от боли, переполнявшей нашу кровь.

Нам нужно было привыкать. В противном случае нас ждала смерть.

Рождение Камарильи

Невозможно забыть запах страха, исходивший от нас, от всех нас. Он смешивался с гарью костров, ароматом ладана и запахом пота.

Тогда случилось нечто, чего многие из нас не могли предугадать. Даже мне пришлось многими годами позднее собирать воедино разрозненные фрагменты этой истории. Пока старейшины, охваченные ужасом, боролись с инквизицией так, как могли, а их покинутые или отвергнутые пешки постепенно переходили на сторону анархов, некоторых из нас объединила новая идея. Разумеется, речь шла о единстве, но ты уже должен был понять, что нам, неупокоенным, единство не кажется столь уж привлекательным.

Я могу представить себе первые встречи. Ужасные создания, полубоги, чьи храмы лежали в развалинах, злые, как загнанные в угол собаки, были вынуждены искать спасения в обществе себе подобных. Хотелось бы мне знать, сколько «дипломатов» было убито, стерто в пыль, чтобы стать

раствором, скрепившим фундамент Камарильи. Наверное, число их было велико, потому что Камарилья – будущая Камарилья – едва не погибла, не родившись. Старейшины отличались несговорчивостью и упрямством и не имели никаких оснований доверять друг другу. А так как наши собратья, наши дети слишком часто подвергались преследованиям и горели на кострах, нас к их тайным замыслам не допустили. Да, остатки нашей семьи (за исключением *его* детей, разумеется) могли погибнуть, стать козлом отпущения, подачкой для Церкви, и тогда исчез бы Гобелен, исчезло бы все.

Но нельзя недооценивать проницательность, даруемую нашей болезнью.

Унмада и Васантасена

Легкий запах специй, смешанный с дымом от горящих кизяков, окутал дрожащего Даниэля…

Они пришли с Востока – святой и лучшая его ученица. Он был брахманом, провидцем, ночи напролет усмирявшим свою бессмертную плоть. Она была дочерью раджи, женщиной с горящими глазами. Они всегда были вместе, но я не знаю, что их связывало – любовь отца и ребенка, дружба или страсть любовников. Именно они собрали нас воедино.

Они пришли к могущественнейшим представителям нашей семьи, не побоявшись лихорадки, живущей в крови хозяев, и говорили с ними, как с родственниками. Слова их были приятны и хорошо передавали их видения. Никто из западных вампиров, не принадлежащих к нашей пропащей семье, не мог так разумно говорить с Малкавианами; ведь они не могли понять нашего языка, они не могли *видеть*. Но Унмада и его дитя принесли болезнь с собой. Они понимали нас, и они сделали так, что мы тоже смогли понять их. Семья собиралась вместе, чтобы послушать их. Старейшие Лунатики пришли к владыкам других кланов и предложили им свою помощь. Те колебались, и их можно было понять. Они боялись пожать нам руку, боялись, что наше Зрение пронзит их насквозь, а наша болезнь проникнет в их кровь. Но лучше иметь Малкавианов в друзьях, чем во врагах.

И я слышал, что некоторые анархи, наблюдавшие за объединением потомков Малкава, прониклись презрением или, быть может, страхом, и поклялись, что не будут иметь с нами ничего общего. Но да будь благословен свет вдохновения, ибо многие другие прислушались к нашим просьбам о помощи.

Может быть, они решили, что если уж даже такие разрозненные, разбросанные по свету создания, как мы, прониклись серьезностью ситуации, то выбора у них нет.

Клятва крови и верности – вот и все, что было нужно. Родилась Камарилья. Безумные родичи клана Малкавиан, отчаявшиеся философы Бруха, безрассудные Тореадоры и Носферату, дикие Гангрелы, ненавидимые Тремер и нерешительные Вентру. Миновало несколько веков, когда в залах встреч текла кровь и кружился пепел, - наступившее время вынудило создать союз, подобного которому еще не было в подлунном мире. Когда «Основатели», как их потом стали называть, предложили Джованни, Ласомбра, Цимисхам и Равнос присоединиться к ним, мы стали смотреть на мир намного… оптимистичней. Мы надеялись, что этот договор не только сохранит нас, но со временем вернет нам власть над стадом, которую мы утратили.

Разумеется, это было бы слишком хорошо для нас, поэтому вряд ли такое когда-нибудь случится.

Гербы кланов

Хотя об этом и не принято говорить (кто-то может сказать, что этот факт «замалчивается»), но символы для кланов были много веков назад выбраны Малкавианами.

Первым из этих Малкавианов был страдающий аутизмом ребенок из Штирии[1], мальчик по имени Пелинка. Его сир, Дагвина, обратила его, когда ему еще не было пятнадцати. Возможно, она сделала это из жалости. Или же она знала о его необычных способностях еще до того, как выпила его кровь и наделила его даром Малкава…

Он был нем, необразован и едва ли за всю свою жизнь видел рыцарский щит более двух раз. Но он рисовал – может быть, черпая их из памяти, - чудесные узоры, которые заставили бы любого писца разрыдаться от зависти. Его прародительница давала ему бумагу, краски, чернила и кровь – все, что он требовал, а Пелинка рисовал иллюстрации к рукописям и гербы, столь прекрасные, что любой король был бы доволен ими.

Однажды Дагвина – может быть, в шутку – попросила дитя нарисовать герб ее собственной семьи. Ответ отпрыска потряс ее. Когда она посмотрела на рисунок, она увидела в нем не только себя, свою личность, но и своего сира, и его сира, и всех Малкавиан, которых она когда-либо встречала. Каким-то образом Пелинка смог увидеть в ней ее *настоящую* семью и символами выразить ее мудрость, переплетенную с безумием.

Разумеется, Дагвина не могла упустить такую возможность. Движимая любопытством и, может быть, желанием сыграть шутку, она дала своему ребенку трудное задание – нарисовать гербы всех кланов, чтобы она могла «подарить» их ее былым союзникам.

Дагвина приходила к нему каждую ночь двенадцать ночей подряд, и каждый раз до восхода солнца он отдавал ей новый рисунок. Пелинка ни разу не видел Бруху, но выбрал эмблемой клана солдатский значок и порванные цепи. Никогда ему не попадались образчики египетского искусства, но он сумел изобразить картуш с проклятым Сетом. Каждый раз Дагвина бегло описывала ему новый клан, а он извлекал откуда-то недостающие знания и выбирал нужные символы.

Когда все рисунки были закончены, Дагвина взяла их с собой на собрание старейшин и представила их на суд сородичей. Все были восхищены, и хотя на собрании присутствовали представители не всех кланов, все сошлись во мнении, что гербы вполне заменяют отсутствующих. Единственным, кто посчитал себя оскорбленным, был Тореадор, Рафаэль де Коразон, которому не понравилось, что Малкавиане смогли создать нечто, превосходящее творения его собственных детей. Но остальные его не поддержали, и вскоре работы Пелинки стали известны всем кланам.

Рисунки Пелинки были забыты после подписания Договора Шипов, потому что раскол между «верными» и «неприсоединившимися» принес столько страданий, что мало кто из вампиров хотел вспоминать о былом единстве. Прошло немало времени, прежде чем другой Малкавиан на очередном собрании не решил пометить одно кресло рисунком разбитого зеркала, другое – увядшей розой, и так далее. Но это уже совсем другая история.

---

[1] Земля в Австрии.

Договор Шипов

Я был там. Я все видел.

Знай, что для того, чтобы дать Камарилье просуществовать следующие десять лет, надо было поймать анархов за их высохшие яйца и поставить на колени. Война – хорошо организованная война, подобная стальному клинку. Лорды Камарильи начали охоту, и их гончие бежали рядом с ними. Они выискивали следы анархов и выслеживали мятежников в их укреплениях, хватали всех, до кого дотягивались, и убивали тех, кого считали нужным. Через… несколько лет Основатели поймали достаточно анархов и главарей Ассамитов – потому что Ассамиты тоже участвовали в кровопролитии и сеяли хаос на своем пути, но они едва ли имеют отношение к нашей истории, поэтому сейчас я не буду говорить о них, - и решили, что могут положить конец беззаконию. Война почти закончилась, и оставалось только, в лучших традициях смертных, навязать побежденным свои условия капитуляции.

Встреча проходила в маленьком английском городке под названием Торнс[1], из-за чего договор и получил такое название, и был он колюч и неудобен, как шипы. Имена и узоры, и одно невозможно без другого. Старейшины предложили свои условия перемирия анархам (и Ассамитам, но это, как я уже сказал, не имеет значения). Разумеется, они потребовали, чтобы анархи кровью связали себя с ними. У анархов не было выбора; едва ли они ждали, что кто-то заступится за них.

Но защитник нашелся. Может быть, ей двигала жалость, может быть, как утверждают некоторые, это было просветление. Но Васантасена вышла вперед и высказалась против условий перемирия и Договора. Когда старейшины готовились навязать кровные узы анархам, она снова обратилась к новорожденной Камарилье.

«Все мы страдаем от ран, и этот договор не излечит нас. Он станет шипом в сердце всех Сородичей».

Слова, произносимые разными голосами, зашуршали где-то в глубине грудной клетки Даниэля. Сердцем он почувствовал укол шипа, и ему показалось, что комок мертвых мышц у него в груди затрепетал.

Вот что она сказала. Эти слова, и многие другие. Она говорила о кровопролитии, которое повлечет за собой новое кровопролитие, о милосердии, за которым последует милосердие.

Я был там. Я все видел.

Когда она закончила говорить, кровь текла по ее щекам и запястьям, и старейшины камарильи смотрели на нее. Они не улыбались. Холод… по-прежнему горели огни, но Васантасена в ответ получила лишь холод.

Поговаривают, что тогда и в то время она исчезла из Паутины, и никто больше ничего о ней не слышал. Я не верю, что она смогла разорвать цепи крови; она должна быть где-то на Гобелене, где-то в укромном уголке. Но она прячется от нас.

Она ушла с совета, не произнеся ни слова. Но – этого я не видел, но ветер донес до меня слабые запахи той ночи – Васантасена была дочерью раджи. Она не потерпела такого пренебрежения. Она пробралась в подземелья, где содержались анархи, и выбрала среди них учеников. Они бежали вместе с ней и…

---

[1] Thorns – шипы, колючки

А, да. Они объединились с Ласомбра и Цимисхами и были среди тех, кто основал Шабаш.

Раскол

Мы заключили договор, но никакой договор не мог заставить наших сородичей хорошо относиться к нам. Каждому птенцу нашей семьи напоминали – не забывая припугнуть, - что наши собратья лишь терпят нас. Едва ли открытая ненависть была хуже. Теперь, когда Каиниты были вынуждены стать Братством, когда им приходилось трудиться бок о бок ради поддержания маскарада, многие старейшины, которым раньше Малкавианы не мешали, задумались о том, как можно избавиться от Лунатиков.

Наша история полна рассказами о Малкавианах, которые посмели желать слишком многого. Ткань испещрена мелкими прорехами, следами Окончательной Смерти глупых новообращенных. Мало кто из старейшин оценит выходку, которая заставит их пересмотреть свое место в узоре; и никто из них не одобрит плохо исполненную шутку. Помни об этом. Македонский князь – я не нашел его имени – стал целью для глупца нашей крови, глупца, который зашел слишком далеко. В отместку князь собрал всех Малкавианов, которых только сумел найти в своих владениях, и приказал бросить их в колодец, а затем забросать горящими поленьями. До сих пор мы боимся Македонии.

Старшие сородичи обменялись мнениями, и было решено, что отношение к нам нужно менять в лучшую сторону. Мы обдумывали и обсуждали этот вопрос в шепотах и видениях, как оно свойственно нашей семье, и наконец нашли ответ на него.

Итак. Кое-кто считал, что отступники развили свое заразительное безумие, чтобы противостоять насилию Шабаша. Может быть, кто-нибудь и до сих пор верит в это… но после встряски таких осталось мало. Другие думают, что Малкавианы Камарильи намеренно отказались от глубинных связей с силой Малкава и позволили безумию стихнуть, как бы в знак доброй воли. Иными

словами, они думают, что мы перерубили все связи с Малкавом, прежде ем войти в Камарилью.

Они тоже ошибаются.

Видишь ли, это была жертва. Многие из наших старейшин решили, что Камарилья сумеет защитить нас. А для того, чтобы выжить в самой Камарилье, нам надо было как-то… заглушить живущую в нас силу.

Вот в чем дело.

В историю остальных кланов не вошли те два месяца, когда невозможно было найти практически никого из европейских Малкавианов. Мы покинули наши убежища и укрытия и отправились в Домазлице[1], повинуясь сильнейшему Зову. Многие пришли туда, очень многие, потому что зов исходил от старейшин, и мало кто мог противиться ему.

Старейшины… они были сильны, мудры и ужасны.

Приступ жара… визгливое, пронзительное хихиканье… противный скрежет зубов… огни и приглушенный шепот…

Дионисий стряхнул с себя землю, в которой спал; его смех вселил в нас веселье. Аддемар, закутанный в плащ отшельника, бросал на собравшихся сердитые взгляды. Трифоза раскачивалась из стороны в сторону, шепча загадки. Бледная кожа Бруда была покрыта священными узорами и святыми словами, а Черная Ведьма восседала на груде костей, обгладывая давно лишенное плоти бедро. И среди них был усмиривший плоть мудрец, пришелец с Востока - Унмада.

Шесть Старцев.

Даниэль беззвучно закричал.

Шесть Старцев. Шесть. Огромная безжалостная сила, жившая в них, клокотала и бурлила из-за того, что они были так близки друг к другу. Их лихорадка чувствовалась в воздухе, она спалила бы дотла любого смертного, окажись он на этом сборище. Они потянули за ткань бытия, чтобы издать Зов, слышимый всем нам. А затем они объединили свою мощь, призвали всю силу расщепленного разума Малкава…

Даниэль, едва не теряя сознание, чувствовал, как раскачивают его невидимые волны…

Они *изменили* нас.

Они ограничили разум всех собравшихся там Малкавианов – а там собрались почти все Малкавианы мира. Почти все.

Кое-кто, разумеется, сумел противостоять Зову, а кого-то Зов обошел стороной. Мы не смогли полностью подавить лихорадку, лишь отказались от некоторых даров, приносимых ею. Но мы не могли допустить, чтобы эти дары навсегда исчезли. Некоторые из нас, те, кто был сильнее всех, должны были сохранить полную силу Зрения. Не важно, были ли они выбраны специально, или просто смогли уклониться от Зова, но все, кто избежал изменения, присоединились к Шабашу. Те, кто был изменен, чей разум был ограничен, вошли в Камарилью.

И…

И *другие Каиниты так и не заметили разницы.*

Невероятно. До сих пор мне это кажется невероятным. Сокрушительная мощь Старцев, боль… и мы смогли скрыть это, забыть об этом на долгое время. А они… да, они *ничего* не заметили. Если «истинная

[1] Город в Чехии, в 150 км от Праги.

кровь» Камарильи стремилась использовать свои способности более аккуратно… не так ярко, то остальные просто приписали изменения вдруг пробудившемуся в них стремлению к изяществу – *изяществу*!

Чтобы сохранить линию крови, потребовалось проделать немалую работу. Большая часть Семьи получила возможность дожить до тех времен, когда наш дар вновь понадобится, а те, чье Проклятие было достаточно сильным, могли выжить и без Камарильи. Постепенно все забыли о собрании в Чехии.

Но я все же испытываю некоторые сомнения: то, что я рассказал тебе, не кажется мне абсолютной истиной. Может быть, мы стали жертвой невероятного розыгрыша со стороны Унмады и его отпрыска. Может быть, они до сих пор ждут, что мы нахмуримся, поднапряжемся и закричим, что наконец поняли их шутку.

Да, это был бы великолепный розыгрыш, и не важно, намеренно они дурачили нас или нет. Члены Шабаша объявили себя отступниками, «антикланом», созданиями, единственной целью которых является гибель их прародителей. И они безо всяких сомнений решили, что присоединившиеся к ним Малкавиане тоже были отступниками, мятежниками – точно так же, как Камарилья решила, что вошедшие в нее Малкавиане, избавившиеся от заразы, которая поражала многих из них, были «истинными» потомками Малкава.

А теперь обман выплыл наружу. Но нам еще предстоит узнать, извлекли ли из него наши дальние сородичи хоть какие-то уроки.

Великий розыгрыш

Замена Помешательства Доминированием практически у всех членов клана была и в самом деле явлением беспрецедентным – сравнить с ней можно только проклятие Тремер, наложенное на Ассамитов, но для этого проклятия потребовалось совершить немало невиданных ранее ритуалов огромной силы. Невозможно было бы сотворить что-либо подобное, если бы не существовало Паутины, связывающей Малкавиан друг с другом.

Но может быть и так, что сил шести Старцев, которые должны были выполнить замену, не хватило для завершения великого деяния. В некоторых апокрифах Малкавиан говорится, что кто-то из Четвертого Поколения незримо помогал Старцам, чтобы они наверняка достигли успеха.

Есть и еще одна теория, которую предпочитают не озвучивать. Может быть, сам Малкав почувствовал усилия шести своих потомков и *пожелал*, чтобы перемена свершилась. Но эту теорию предпочитаю обходить молчанием, потому что выводы из нее поистине ужасают: во-первых, оказывается, что Малкав обладает огромной силой даже теперь, когда он «пропал»; во-вторых, в течение всего этого времени он мог быть в сознании; в-третьих, он может, не просыпаясь, сильнейшим образом повлиять на всех своих потомков. Третий вывод… что ж, если он соответствует действительности, то, пробудившись, Малкав без труда получит под свою власть *весь* клан.

После Инквизиции

Возрождение

Я могу… представить, как удивлены были Сородичи, когда костры инквизиции наконец стали затухать, и вампиры смогли… перевести дыхание и заметить, что люди стали стремиться к самосовершенствованию. Итальянец Петрарка начал задавать множество вопросов о прошлом своей страны и внезапно… внезапно папы, князья и императоры заинтересовались ответами.

Я помню Возрождение не только потому, что для семьи эта эпоха была одной из важнейших, но и потому, что наши дальние родственники старались сохранить воспоминания о ней как можно дольше, насыщаясь ими, как суповой костью. Старейшины, склонные к изящным искусствам, отточили зубы на Макиавелли и обнаружили, что некто по имени Алигьери написал поэму. Но забавнее – и неприглядней – всего были их намеки на участие во всех этих переменах. Можно подумать, что они сидели с бокалом крови в мастерской Боккаччо, а не прятались от Инквизиции под мостами.

Если бы у меня были зубы и пальцы, я бы обгрыз себе ногти, размышляя над этим вопросом.

Но в ту эпоху были и события, оставившие определенный след… шрамы на семье. К тому времени уже начали открываться приюты для сумасшедших. Можно было подумать, что каждому развивающемуся городу нужен был по меньшей мере один такой приют. Палки, цепи, кнуты – лекарства на любой вкус. Те, кто не видел Нормы в осколках зеркала, предписывали для исцеления безумия хорошую порку – чтобы избавиться от вредных жидкостей, а затем - длительное заключение в вонючей каморке.

Что же касается детей Малкава… ну что ж, кое-кто из них ни разу не видел сумасшедший дом изнутри, а кое-кому везло меньше. Среди нас наиболее удачными считались художники, провидцы, которые запечатлевали то, что открывало им Зрение. Они пользовались большой популярностью при дворах князей, были там чем-то вроде забавного новшества. Если наш отпрыск получал признание, он приглашался на пиршества вместе с другими знаменитостями, где должен был ночь напролет потчевать гостей песнями о незримом, что сокрыто от взоров величайших мыслителей.

Были и… дикари. Как и в прежние века, они были первыми, кто оказывался на кострах Инквизиции. Они не были знакомы с княжескими дворами и Элизиумами; они пресмыкались в грязи, крови и отбросах, рядом с наименее везучими людьми того времени. Многие из них стали убийцами-из-тени, кинжалами в руках своих старейшин, инструментами, с помощью которых завершалась очередная хитросплетенная интрига. Часть из них стала… причинять беспокойство и была уничтожена, другим сохранили… жизнь. Я думаю, и в наши дни им находят применение.

Вырождение отступников

Итак, если Малкавианы Камарильи были именно отступниками, а Малкавианы Шабаша – истинной линией крови, то возникает интересный вопрос: почему Малкавианы Шабаша настолько ебанутые. Были ли Малкавианы до раскола такими же неуравновешенными и убогими; представляют ли отступники собой линию крови Малкава в ее первозданном виде?

Ответ в определенной мере связан с самим Шабашем. Традиции Братания, обряды Творения, страдания смертных на кровавых пиршествах – со временем обычаи Шабаша чересчур усилили безумие Малкавиан. Слишком много – тоже нехорошо, знаете ли.

Можно сказать, что ни одно из колен Малкавиан сейчас не может считаться прямым наследником детей Малкава; все они в определенной мере *отступники*, даже после того, как к Лунатикам Камарильи вернулось Помешательство. Опять же, если вспомнить свойственное клану заболевание, кто сможет сказать, сколько раз менялась кровь при переходе от сира к отпрыску?

А «истинные» Малкавианы могут таиться среди Неприсоединившихся…

Новый Свет

Ты ведь родился уже после того, как смертные ступили на поверхность Луны, нашей Луны? Тогда ты не сможешь понять, как чувствовало себя стадо, когда раз за разом заглядывало за привычные границы *знания* и видело, что там есть что-то *еще*.

Европа была потрясена известием о совершенно новых землях, о невообразимых просторах. Да, и мы тоже дрожали от восхищения. Наша разделенная кровь кипела в предвкушении, неведомом нам со времен Инквизиции. Было такое чувство, словно мы разыгрывали небольшую шутку, а весь мир вдруг понял наш замысел и разделил его. Люди осмеливались приходить туда, где жили драконы, они смотрели на давно известные вещи и начинали видеть в них нечто новое. Для многих из нас миры, которые мы прозревали, внезапно приобрели осязаемую форму. За пределами наших чувств, за текущим мгновением и в самом деле *что-то* было.

А еще там была смерть.

Охваченные нетерпением, мы безрассудно решили последовать за первыми поселенцами. Новая страна манила нас, новая земля, где можно было столько увидеть и пощупать, где были новые люди, которым можно было нашептывать советы и за которыми можно было наблюдать. То, что такое предприятие было безопасным, что в новой земле не было вампиров-владык, привлекало нас еще больше.

Те, кто решился на путешествие, были правы. Вампиров там не было. Но в Новом Свете некуда было деваться от волков.

Вскоре после этого мы решили подождать, пока там появятся города.

Господство толпы

Наступила вторая половина 18-го века, в людях вновь поселилась ненависть, и вновь бешенство породило безумие. Сумасшествие началось во Франции. Оголодавшее стадо полосовало нежные тела, вырывало волосы и ногти, насиловало, убивало, увечило и под конец казнило всех, кого могло поймать – из тех, кто принадлежал к высшим классам, само собой. Вскоре после начала этого безумия пришел Зов, и мы поспешили в Париж. Я был там. Я славно попировал на телах, которыми были заполнены улицы, телах аристократов и черни. Я видел, как парижская знать бежит, подобно собакам, и я не отказал себе в удовольствии попользоваться тем, что они бросили в спешке. Постепенно лихорадка спадала, и страна вернулась к… правильности, порядку, Норме. Но шрамы по-прежнему видны. Какая-то

часть нашей сущности – *его* сущности - осталась там, в Городе Огней, и только Геенна, может статься вновь вернет ее нам.

Подсознательно мы – или тот из нас, у кого была самая сильная воля, - решили, что настало подходящее время для собрания. По странному совпадению – разумеется – один парижский доктор решил, что несчастные сумасшедшие, предоставленные его попечению, возможно, будут чувствовать себя лучше, если им дать некоторую свободу передвижения. Он был прав. Как показало Царство Террора, сумасшедшие и в самом деле чувствуют себя намного лучше, если время от времени могут бежать, куда захотят.

19-й век

«… паутина из дыма и стали стиснет сердце земли в языках пламени, и люди возопят от тяжких трудов».

Все быстрее и быстрее вращается колесо. Когда известия о Новом Свете обсуждались при всех дворах, мир внезапно стал казаться таким большим, - а теперь люди изо всех сил старались этот мир заселить. Ярость, энергия, амбиции, города с кипящей в них жизнью, люди, отправляющиеся в дикие земли, чтобы основать там новые поселения. Границы были установлены, и стадо делало все, чтобы добраться до них.

Сторонники Шабаша и Камарильи затеяли очередную грязную потасовку на Диком Западе и в Мексике; она была лишь предвестницей тех кровавых войн, время которых настанет только через сто лет, и тогда была заметна… злобность всех, кто участвовал в ней. Родственники дрались за пространство; я ощутил смерть трех моих ближайших родичей, чья гибель проявилась в вибрации нитей Паутины. Но нам повезло: мы смогли удержаться от *массового* уничтожения друг друга. Между «верными» и «отступниками» нет долгого перемирия – не позволяй мне вводить тебя в заблуждение, - но нас бережет какой-то неопределенный, очень глубокий инстинкт, который требует, чтобы нити Гобелена оставались неповрежденными. Разумом мы понимаем, что прозрение собрата может понадобиться тебе в любой момент, но разум порой оказывается в проигрыше, и тогда инстинкт – это все, что у нас есть.

Промышленный переворот огромным железным дубом обрушился на землю. Города разрастались подобно раковым опухолям, подобно нарывам, полным нефти, дыма и ржавчины. И снова старейшины других кланов оказались не готовы к потрясшим мир переменам. Нельзя было проспать двадцать лет, пережидая, пока сменится поколение людей, - за это время мир успевал полностью измениться. Я не могу сказать, сколько вампиров, отпрысков разных кланов, создавали все новых и новых потомков просто для того, чтобы иметь под рукой рабов, которые могли бы рассказать им о новшествах в технологиях и культуре.

Чем больше становились города, тем меньше оставалось мест, куда могли бы пойти ненормальные, потерянные, безумные существа. Деревенский дурачок мог считаться счастливчиком: жители небольшого поселения считали, что несут за него ответственность, и время от времени выслушивали все его бредни. Теперь людей было слишком много, и они были

слишком заняты, чтобы позволять помешанным бродить, где тем вздумается. Мир охватила лихорадка строительства и созидания – тюрем, больниц и, разумеется, приютов. Нужно было – так казалось людям – поместить всех, кт причинял беспокойство или требовал заботы, куда-нибудь… туда.

А затем женщина по фамилии Дикс[1] привлекла внимание общественности к приютам для душевнобольных. Американка, как ни странно; кто бы мог подумать, что американская женщина преуспеет там, где потерпели поражение светила европейской психиатрии. Она была школьной учительницей, медсестрой, а потом стала реформатором. О, все было не так просто, как может показаться: она обучала женщин-заключенных в воскресной школе, поэтому заметила, что государство содержит в одной и той же тюрьме преступников и сумасшедших, стараясь, чтобы они не мозолили глаза «приличным людям».

Она не была похожа на крестоносцев былых времен; она помогла семье. Ее реформа приютов принесла пользу многим больным людям. Но ее настойчивость, ее уверенность в том, что сумасшедшим лучше всего находиться в окружении себе подобных, привели к тому, что палаты в приютах стали быстро заполняться. Очень скоро в них жило намного больше пациентов, чем планировалось изначально.

Это оказалось… удобным для тех из нас, кого заинтересовали приюты.

Викторианская эпоха

А в Англии начиналась эпоха, которая надолго осталась в памяти Сородичей. Даже сейчас стадо, со всеми его книгами, фильмами и ночными клубами, признает, что именно во время правления Виктории вампиры вышли на большую сцену – пусть только в виде литературных персонажей.

По большей части это признание основано на одной книге. Нет. Одно, даже самое популярное, творение не может так повлиять на нити Паутины, которые в то время буквально гудели от напряжения. Оно не может объяснить, почему вампиры, дети всех кланов, до сих пор мечтательно прикрывают глаза, вспоминая о веке Виктории. Это было время вампиров – настоящих вампиров, а не литературных героев. И это было время Малкавианов.

Ты должен понять, что стадо тогда пылало внутренним жаром – спокойным, но мощным, как жар скрытых в подвале топок. Они приняли Норму и пестовали и лелеяли ее до тех пор, пока она не разбухла до невероятных размеров. Норма потребовала, чтобы смертные отделились от живущих в них животных, чтобы они поддались холодным, тяжелым ласкам порядка и правильности.

Интересно, да.

Но они сами себя обманывали. Они всячески подавляли в себе животное начало, маскируя его кирпичными фасадами порядочности, и позволяли себе сбиться с пути только тогда, когда были уверены, что Норма не следит за ними. А когда они решали тайком отступить от правил, они делали это с таким пылом, что их охватывала лихорадка, вечно кружившая

[1] Дикс, Доротея Линда (1802-1887) - американская общественная деятельница. Выступала за гуманное отношение к заключенным. Инициатор создания корпуса медсестер, ухаживавших за ранеными в армейских госпиталях во время Гражданской войны в США. В одиночку начала кампанию за создание психиатрических лечебниц

вокруг их сущностей, как пепел кружит вокруг огня. Стихи Россетти[1], Теннисона, Суинберна[2], сочинения Уайльда и Патера[3] были лишь жалким отражением тех страстей, что бурлили в мраморно-прекрасной груди викторианской эпохи. Давление… как в чайнике с заткнутым носиком. Когда начинали появляться трещины и эмоции выплескивались наружу, забавно было смотреть, на что способны люди по отношению к себе и окружающим. Поэтому мы и помним то время. Поэтому оно песней отзывается в нас.

Так много трещин, разломов, надколов… Джек-Попрыгун[4] творил свои черные дела, и многие из сородичей считали его одним из нас, поскольку он был умен, спокоен и, само собой, безумен. Была объявлена кровавая охота на придурка по прозвищу лорд Фианна, но сделано это было только для успокоения молокососов, собиравшихся в салонах на званые вечера.

Бог умер – так сказал Ницше. Вселенная оказалась остывающим трупом – согласно теории Клаузиуса[5]. Из земли были извлечены кости огромных драконов, жуткие, непонятные предметы из эпох столь далеких, что здравый смысл – а ты знаешь, что «здравый» часто оказывается лишь эвфемизмом для «бесполезного», - со всей его слепотой…

Эпох, которых, согласно здравому смыслу, не могло быть. И многие, многие смертные решили, что все, что они видят, эти кости огромных животных, были помещены в землю Господом, чтобы испытать веру людей в незримый мир, - а в этом случае *верным решением* было бы не доверять чувствам, отринуть логику и стойко держаться за *знание*…

Если бы я верил Бога, Бог был бы таким.

Вспомни: когда Ницше умер, многие считали его сумасшедшим. Законы правильности гласят, что смертный не может слишком далеко уйти от общепринятых понятий и при этом остаться… в своем уме. Несмотря на знания, даруемые им при переходе от жизни к смерти, Нади дальние

---

[1] Уи́льям Майкл Росси́тти (25 сентября 1829 — 5 февраля 1919) — английский критик и писатель. Один из первых членов Братства прерафаэлитов. Участвовал в составлении Британской энциклопедии.

[2] Элджернон Чарльз Суинберн (5 апреля 1937 – 9 апреля 1909) – английский поэт. Из-под его пера вышло двенадцать стихотворных пьес, например, «Аталанта в Калидоне» и «Эрехтей».

[3] Патер, Уолтер Хорейшо (1839–1894), английский литератор. Родился 4 августа 1839 в Лондоне. Образование получил в Кентерберийской королевской школе и в Куинз-колледже Оксфордского университета. Жил размеренной жизнью преподавателя, писателя и ученого в Оксфорде, где и умер 30 июля 1894.

[4] Джек пружинки-на-пятах или Джек-попрыгун (англ. *Spring-Heeled Jack*) — гуманоидное существо, наблюдавшееся в Англии в период с сентября 1837 г. по сентябрь 1904 г. Джека описывали как мужчину высокого роста, одетого в клетчатую одежду и в чёрный плащ. Иногда отмечали что-то вроде шлема. У существа были торчащие острые уши, когтистые руки и светящиеся выпученные глаза. Отмечалось, что оно способно было выпускать пламя изо рта и хорошо прыгать, благодаря чему легко перескакивало через стены (до 14 футов) и запрыгивало на крыши домов.

[5] Рудольф Юлиус Иммануил Клаузиус (2 января 1822 г. – 24 августа 1888 г.), немецкий физик. Родился в Кёслине, Померания. В 1850 г. (одновременно с У. Томсоном) дал первую формулировку второго начала термодинамики: «Теплота не может сама собою перейти от более холодного тела к более тёплому». Клаузиус доказал, что не существует способа передачи теплоты от более холодного тела к более нагретому без того, чтобы в природе не произошло каких-либо изменений, которые могли бы компенсировать такой переход. В 1865 г. Клаузиус ввёл понятие энтропии. Ошибочно распространив принцип возрастания энтропии замкнутой системы на всю Вселенную, Клаузиус высказал гипотезу о тепловой смерти Вселенной.

родственники по-прежнему не могут вырваться из цепких лап правильности. Они все еще считают, что наша болезнь, наше Зрение – это недостаток, что, раз уж мы переступили границы Нормы – Нормы для нашего племени, - мы стали существами слабыми и ненужными.

Не верь им.

В конце концов колесо совершило еще один оборот, но нельзя сказать, что произошли перемены к лучшему. Начался век дикости, роста и лихорадки; один из последних оставшихся нам веков… один из последних веков перед Геенной.

Пронзительно-холодный ветер уносил слова, противно присвистывая. Паника охватила Даниэля, ноги его задергались. Пальцы пытались нащупать точку опоры, но ощутили лишь что-то мягкое, податливое, расползающееся под их напором. Незримые руки сжали его запястья, его лодыжки, его мертвое сердце. Он пытался вырваться, отчаянно стремясь обрести свободу, но руки держали крепко.

Держись, черт тебя побери! Ты должен выслушать меня до конца!

Держись!

Держись, Даниэль!

Он широко раскрыл рот и напрягся, - лишь затем, чтобы подавиться так и не раздавшимся криком.

Современные ночи

Всего сотня лет – и такие разительные перемены.

Почти сразу после создания механических крыльев человек стал использовать их для убийства. Колючая проволока, отравляющие газы, пулеметы, шрапнель – умирающие кричали в агонии, и крики их эхом разносились по всей Европе. Паутина дрожала.

Всюду царило отчаяние. Выложенные золотыми кирпичами улицы Соединенных Штатов потускнели, в ребрах Западного мира появились трещины. Люди, которые считали, что им удалось победить голод и бедность, убедились в обратном. Как говорили поэты, великая пустота вползла в сердце Америки и пожрала все, что нашла там. Многие из твоих родственников получили Становление именно в то время; порою мы приходили к ним, чтобы избавить от страданий умирающей от голода плоти, иногда же нас привлекало их отчаяние, как огонек свечи привлекает ночных бабочек. У меня есть…был ребенок, обращенный в годы Депрессии.

Я хотел бы, что та часть меня, которая помнит о ней, не покидала меня. Все, что я помню – это ее худое, умоляющее лицо.

Такой короткий отрезок времени… Америка пыталась выздороветь, залечить треснувший хребет, а пульс мира все учащался. Я не могу винить Новый Свет или живущих в нем старейшин в том, что они смогли предугадать, какое будущее нас ждет.

В одной из стран Старого Света к власти пришел маленький человечек, настолько невзрачный, что, встретившись с ним в кафе, ты вряд ли обратил бы на него внимание. Его было легко недооценить – как и нас. Мы настойчиво советовали нашим собратьям держаться подальше от этого человечка и его приближенных, потому что руки их были покрыты кровью, которой только суждено было пролиться, а в их глазах жило безумие, которым мы не могли управлять. А когда загрохотали танки и заработали

фабрики смерти, мы закричали в ужасе, боясь, что его лихорадка, лихорадка полубога, захватит и нас. Мы боялись за себя, потому что мы знали, что оказались правы. Наше Зрение показывало нам, что Геенна почти началась.

И снова пришел Зов – но это был раздробленный зов множества глоток. Так много убийств, так много жертв, столько страданий… слишком сильное ощущение, пылавшее, подобно солнцу. Вместо того, чтобы собраться в Германии, мы бежали. Там жило безумие, но только сильнейшие из нас могли бы выжить среди обитавших там чудовищ – чудовищ из рода людского.

После окончания войны вспышка немилосердного света ослепила нас. Столб света… разорванное на части небо, и земля… казалось, Геенна наконец наступила.

Если бы ты был человеком, ты мог бы решить, что знак был преждевременным, потому что между той вспышкой и сегодняшней ночью прошло слишком много времени. Но ты бессмертен, десятилетие для тебя – лишь один удар сердца, поэтому ты еще увидишь…

Пробуждение

В течение нескольких десятилетий наш клан не испытывал особых… проблем. Мир менялся быстрее, чем когда-либо, и люди начали активно плодиться. Города становились больше и безумней, чем раньше, в них было все больше жителей, и нам этого вполне хватало, чтобы держаться на плаву. По западному миру, подобно эпидемиям, распространялись новые технологии, и жизнь людей резко менялась каждые несколько лет. Никто из Сородичей не видел, как смыкаются зубы Геенны.

Чуть позже снова возникло движение против институционализации. Вновь разгорелась лихорадка реформирования, и внимание общественности опять обратилось к условиям жизни в лечебницах. Теперь лечебницы были не единственной целью реформ – «дома на полпути[1]», программы по адаптации бывших заключенных и тому подобные проекты цвели пышным цветом, и все

[1] Учреждение для реабилитации отбывших наказание заключённых, вылечившихся наркоманов, алкоголиков, психически больных.

это делалось в попытке «нормализовать» неустроенных граждан, вернуть их к стабильному, «приличному» существованию. Граждане предъявляли новые требования к организациям, и не все из организаций могли эти требования удовлетворить. Поэтому преступники, умственно отсталые и люди с неустойчивой психикой начали выходить на улицу – и как же интересно было привыкать к этой перемене!

В полной мере сострадательность стада проявилась тогда, когда обитатели лечебниц были выпущены на свободу. Неспособные позаботиться о себе умалишенные размещались по пансионатам и частным лечебницам, где присматривающий за ними персонал был… более покладистым. Те, кому повезло меньше, оказались на улицах или в ночлежках – и таких было немало. В начале 80-х американский президент решил, что его страна слишком много тратит на содержание недееспособных – и на улицы обрушились новые волны выпущенных из больниц безумцев. Сумасшествие цвело и пахло.

Членам других кланов эта ситуация не понравилась. Они почему-то считали, что каждый псих, слоняющийся по улицам, мог стать одним из нас. Нас начали подозревать в желании резко увеличить численность клана и обрести невероятную силу и власть. Не один князь и архиепископ сквозь пальцы смотрел на своих подданных, устроивших настоящую охоту на бездомных и сумасшедших, и дело было не только в том, что таких людей никто не станет искать: таким способом они намеревались разрушить «великие планы Малкавианов».

Если учесть, что все они были одержимы такой вот паранойей, Пробуждение не должно было вызвать у них удивления.

1997. Казалось, наши разумы обратились в груды сухих дров, только и ждущих, когда к ним поднесут спичку. Именно тогда начали оживать былые связи. Ограничения, установленные много веков назад, после Договора Шипов, начали ослабевать. Безумие перетекало от одного к другому, пробуждая в нас потайное зрение. Если ранее в *отступниках* Камарильи болезнь лишь дремала, то теперь она бурно проявляла себя.

Остальным членам Камарильи мы сказали, что в болезни повинны заразившие нас отступники Шабаша. Тем из Шабаша, кто хоть что-то заметил, никаких объяснений не понадобилось. Они уже считали нашу семью заразной – и не даром, надо полагать. Еще один приступ болезни, который легко подавить – вот и все. А большего им и не надо было знать.

Почему началось Пробуждение? Может быть, потому, что Малкав шевельнулся в своем бесплотном сне. Может быть, предсмертный смех Равнос пронзил время и достиг нас…

Да, Равнос. Ты помнишь.

Неделя кошмаров

Ты помнишь?

Вой тысячи глоток…

…влажные отвратительные звуки, как будто разламываются сырые, набухшие влагой кости…

… вопли обезъяноподобных демонов, охваченных бешенством…

… вспышки огня под закрытыми веками, обрисовывающие фигуру великана, который отрубил девять из десяти своих голов и пожрал их…

… вонь крови и жира, шипящих в огне огромного костра…

Ты помнишь Неделю Кошмаров? Ты помнишь сообщения об ураганах в Индии? Или свои лихорадочные сны, память о которых живет в тебе?

Демон лжи пробудился в далеком Китае, славно попировал, а затем умер. Когда он восстал из земли, он жаждал крови себе подобных, в нем бурлила ярость, и он был безумен. О, это безумие и эта жажда! Его крики эхом отдавались в наших головах, и мы бежали от него. Пробудилось создание, которое мы называем «Равнос», и едва ли кто-нибудь мог защититься от его кошмаров.

Мы хватались за головы и кричали, пытаясь избавиться от ночных ужасов. Его лихорадка – и эхо его лихорадки – прожгла Паутину, коснувшись каждого из нас языками пламени и жара. Но намного хуже пришлось его внукам, которые гибли в кровавых, безжалостных объятиях друг друга. Когда крики, боль и видения прекратились, мы дрожали от страха. *Ты* дрожал от страха. Тебе не понадобилось объяснять, что случилось нечто ужасное.

Патриархи – это не выдумка. Один из тринадцати пробудился, разгневанный, насытился и умер, а вместе с ним умерло и все его потомство.

Тебе ничего не надо объяснять.

Ты знаешь, что ждет нас в будущем.

Геенна

«Так и наши прародители восстанут из земли.

Они разговеются нашей кровью

И поглотят всех нас».

Это время все ближе и ближе. Где-то в небесах открылся страшный глаз, и исходящий из него красный свет окрашивает все наши видения. Мы повсюду видим полумесяцы - мы же Клан Луны, в конце концов, - и не можем понять, какие из них обозначают последнюю Дщерь Евы, а какие лишь вводят нас в заблуждение. Кровь течет, как вода, и сила ее убывает. Близятся сроки.

Нас терзают видения. Не проходит ни дня, чтобы кто-то из нас не проснулся в кровавых слезах, крича от пророческих кошмаров, преследующих нас. Видения и тебя не обошли стороной – я бы не нашел тебя, если бы на тебе не было знака. В

эти Последние ночи наше проклятие усилилось тысячекратно, так как мы обречены прозревать все, что грядет.

Пророк Геенны – он обо всем этом предупреждал. Теперь он пропал, исчез, был съеден. Время не ждет.

Он был благословлен видением пророчащего Октавио. Но увы, все его воспоминания ушли вместе с его Окончательной Смертью. Он был уничтожен, а видения его рассыпались в прах – даже следа их не осталось на ткани. Когда мы прибыли, чтобы перенести его прах домой, мы обнаружили кое-какие обрывки, записи пророчеств…

Но они так обрывочны. Те пророчества, что удалось сохранить, сейчас находятся в руках Детей Сета…

Ты сам видишь, что узоры, лязгая металлом, свиваются в спирали, а затем вновь возвращаются в исходную форму.

Поэтому я и выбрал тебя. Поэтому тебе пришлось выслушать мой рассказ. Равнос были не готовы, и они погибли. Остальные тоже не готовы, и тоже погибнут.

Ты должен видеть узоры. Ты должен учиться на ошибках прошлого. Ты должен прозреть будущее, должен увидеть последние знаки. У тебя – у нас – у нас есть Зрение.

Ты не можешь отворачиваться.

Наконец он смог расслабиться; с большим трудом ему удалось выпрямить занемевшие конечности. Разум его кипел, движения были невероятно плавными и точными. Слабая пульсация жара - смутное воспоминание о призрачной лихорадке - пронеслась у него в мозгу. Машинально он сгибал и разгибал пальцы, не замечая странную жесткость, которую приобрела его кожа; затем частью сознания он отметил, что жадно слизывает с ладоней все еще теплую жидкость.

Даниэль сидел, почти не двигаясь, уже не похожий на себя прежнего. Методично, словно выполняя какой-то обряд, он облизал пальцы, затем стер следы крови с лица. Одним рывком встал на ноги и, подобно марионетке пьяного кукловода, заковылял прочь.

Если ты вдруг понял, что погружаешься в безумие, - ныряй.
- Поговорка Малкавиан

Днем мне опять снились сны. Я думал, что рано или поздно это прекратится, - нет, никто мне этого не говорил, мои догадки основывались лишь на здравом смысле. По крайней мере, я надеялся, что на здравом смысле. Я мертв уже 20 лет. У меня не должно быть снов.

Но опять же, я не могу вспомнить, что я… что с нами происходит во время дневного «сна». Сон восстанавливает силы. Нам следовало бы просыпаться бодрыми, полными энергии, но так происходит только…

Вот это и беспокоит меня больше всего. Обычно я чувствую, что солнце садится. Ко мне частично возвращается моя сила, но в основном я ощущаю голод. Просыпаться голодным… к этому так сложно привыкнуть. Но даже когда то, что осталось от моих внутренностей, сжимается от острого чувства голода, я радуюсь, что не проснулся в полночь с чувством сытости.

Другие говорят – когда думают, что я их не слышу, - что все в моей… семье безумны. Сумасшедшие. Я никогда не считал себя безумцем, ни при жизни, ни тогда, когда я стал… таким. Но ни в чем нельзя быть уверенным. Что происходит, когда мне снятся сны? Может быть, я встаю и делаю вещи, о которых потом не помню?

Они правы?

Я – сумасшедший?

Семья Малкавиан

Прошлой ночью я встретился только с Фицжеральдом. Он выглядел лучше, чем ему следовало бы, принимая во внимание все обстоятельства, но было в уголках его глазах что-то… я не могу сказать, что именно, но выглядело это… странно. Я могу обнаружить убийцу в толпе, если он будет находиться от меня в 20 ярдах, и я привык, что от Фицжеральда исходит этот запах, - такова уж его природа. Но это странное что-то не выглядело как часть его природы, оно было как пятно или следы плесени на картофелине.

Может быть, он приобрел это «что-то» за последние несколько лет – одному Господу известно, насколько за эти годы изменился я сам. Но беспокойство не проходило. Я знал, что Фицжеральду не стоит слишком уж доверять, и то – только в делах, касающихся семьи, но эта новое пятнышко… смущало.

Если подумать, все это было глупой затеей, но в конце концов я спросил у него о снах, а также о том, есть ли у меня повод для беспокойства. Мне казалось, он засмеется, но он проявил интерес к моим словам. Может быть, я сказал ему больше, чем следовало, потому что в результате он смог предположить, что же меня так волновало, что я хотел узнать.

Все идет от сердца, сказал он. Есть в крови какая-то болезнь, обнаружить которую можно, добравшись до сердца семьи.

Значит, вот чем мне предстоит заняться. Я думал, я *в своем уме*. Я не верю, что мое здравомыслие было отторгнуто от меня в процессе обращения. Все, что произошло между тем временем и нынешней ночью, более-менее вписывалось в рамки привычных для нашего племени событий, даже если не принимать во внимание родственные отношения. Если и есть среди нас настоящие, без дураков, психи, так это наши старейшины, да и то, у них уже старческое слабоумие должно развиться. Так что я – в своем уме.

И все же был напуган. Я знал, что я не болен, как Беккер, или Дрю, или вотерфордовские дружки Рингалла. Я видел слабые следы порчи на Фицжеральде и Перл, но эти двое были ничем не хуже всех тех, кто ошивался на Элизиуме или около местной Кормушки. Еще не известно, насколько они стары… всегда ведь можно соврать. И я знал, что все мои Сородичи не чураются клеветы, поэтому не очень-то верил во все эти россказни о крови Малкава. Но во мне пробудилось любопытство.

Добрый знак, да. Если вы сомневаетесь в собственном рассудке, то, скорее всего, с вами все в порядке. Я не помню, где я об этом слышал.

Становление

Начнем с самого начала. Это важно. Нужно найти схему.

К сожалению, когда речь заходит о семье, схемы понять непросто. Большинство моих соплеменников не любят говорить о Становлении. Коек-то из них каждый раз рассказывает новую историю. Так что понять, что же объединяет их всех, довольно сложно.

То малое, что мне удалось найти, обнаружилось в Филадельфии, где я на короткое время проник в разум Пака. После нескольких глотков он был кристально прозрачен, чего нельзя сказать о членах кланов, которые «априори» считаются здравомыслящими и с которыми меня, по какому-то недоразумению, сравнивают.

Мне еще не приходилось слышать о «наездниках реальности». Ни с кем из них я не сталкивался, но само их существование многое объясняло. Эти создания, не знаю уж, почему, стали этакими охотниками. Они заранее выбирают жертву (да, жертву, здесь я не собираюсь себя обманывать), а затем начинают планомерно изменять ее жизнь. Может быть, они начинают с перестановки в квартире жертвы. Затем они гипнотизируют ее друзей и родственников, заставляя их вести себя странно или вовсе забыть о ее существовании. Галлюцинациями они тоже не пренебрегают. Таким образом они готовят жертву к Становлению, позволяют ей привыкнуть к новой реальности – как-то так. По мне, так полнейшее дерьмо. Может быть,

поэтому Беккер и Перл и стали такими чокнутыми. Пак не знал, когда возникла эта традиция, а мне тошно стало, когда я представил, что был какой-то гуру, который все это придумал, а потом научил своих детей делать точно так же. Неудивительно, что многие вампиры считают Малкавианов помешанными. Они же видели, как ведут себя эти засранцы.

Опять-таки, время от времени мы работаем сообща. Я не знаю, как обычно это происходит у других: если Бруха или кто-нибудь еще и устраивают для своих отпрысков «ознакомительные вечеринки», меня туда не приглашали. Но я помогал – сколько раз, четыре? – проходить через Становление. Разумеется, я не отдавал свою кровь новообращенным, но я морально поддерживал их и вообще делал все, что понадобится. По-моему, это правильно; ведь Становление имеет значение для всей семьи. Но если посмотреть на схемы – это общая традиция, или же она имеется только у нас, Малкавианов?

Стоп. Это не так и важно; в конце концов, всего лишь разная методика. Мотивы – но я не могу увидеть схему, не могу разобраться. Если и есть какие-то общие места, я уверен, что они общие для всех, а не только для нашей линии крови. Я слышал о сектах просветления – ну и термин! – и о том, как они пытаются сфокусироваться на нашем сверхъестественном восприятии и все такое прочее. Но в чем разница между ними и этими шутами Тремер? Все остальное, насколько я понимаю, зависит от целей и задач определенного сира. У нашей семьи нет общей цели, о существовании какого-нибудь заговора я тоже не слышал.

… Но Пак как-то упомянул о «заразе». Странное слово, если подумать, ведь нельзя же стать вампиром случайно. Я никогда не создавал нового вампира. Нет в этом ничего заразного. В нас, я имею в виду.

Но он был полностью убежден в своих словах. Если бы я смог сосредоточиться и посмотреть сквозь его черепушку, забраться поглубже в его разум, я бы обнаружил там ту же уверенность. Он верит, что во всех нас живет какая-то болезнь и что мы распространяем ее. Он даже сказал, что распространяем мы ее намеренно. И это сильно беспокоит окружающих.

Когда я прошел Становление…

Хммм… Странно.

Я стал лучше спать. Теперь я не могу вспомнить, что мне снилось.

До и После

Книга Нод гласит, что «Каин запретил даровать Становление тем, кто болен, безумен или полон дурных жидкостей, ибо они могут запятнать Кровь». Малкавианы, разумеется, легко переступают через этот запрет. С другой стороны, они не всегда выставляют свое отношение напоказ.

В общем случае не имеет значения, был ли кандидат в вампиры безумен до Становления, – ни с точки зрения правил, ни по мнению клана. Проклятие – это Проклятие, и все Малкавианы плывут в одной лодке. Иногда расстройство, которым человек страдал при жизни, остается с ним и после смерти, иногда оно меняется, а порою бывает и так, что к прежним недугам добавляются новые.

В качестве примера можно привести болезни, связанные с гормональными расстройствами или подобными причинами, которые для вампиров просто не актуальны. Эндокринная система вампира просто не работает, поэтому побочные эффекты расстроенной эндокринной системы у

него никак не проявляются. Но иногда такое расстройство сохраняется и после Становления; так происходит в тех случаях, когда оно успело оказать глубокое воздействие на разум смертного. У вампира проявление таких расстройств может принимать самые разнообразные формы. Например, педофил, ставший Малкавианом, может или приобрести почти неукротимое желание питаться только кровью детей (совсем как Вентру с их разборчивостью), или же наоборот, будет защищать детей от нападений других вампиров.

Практика показывает, что Лунатики, утратившие разум еще до Становления, страдают сильнее, чем те, кто до обращения находился в здравом уме. Но столь ли велика разница?

Истощенные

Интересно. Может быть, Пак говорил о тех, кто... не сумел пройти через это?

Наверное, мне бы следовало вспомнить о них раньше. Я как будто списал их, забыл о них, как о неудачном эксперименте. Я дважды видел, как они рождались и убирались куда подальше, так что неудивительно, что я постарался забыть о них. Иногда разум просто не хочет вспоминать.

Если в нас – в Сородичах - и в самом деле таится болезнь, то именно так она и может проявляться. Те бедолаги… В особенности девчонка в Эль-Пасо[1]. Она кричала даже после того, как мы накормили ее. Часами. И она дралась, как сам дьявол. Ей хватило сил, чтобы оторвать меня от пола, так что нам пришлось привязать ее покрепче. И она не останавливалась – вопила и вопила, даже когда Фицжеральд встал перед ней и посмотрел ей в глаза, и я почувствовал, как его разум потянулся к ней.

«Она Истощенная», - сказал он. – «Только кости остались». И я не стал задавать вопросов. Я держал ее, когда он вгонял ей в сердце кол, а потом помог погрузить ее в фургон и смотрел, как он уезжает прочь.

Забавно. От ребенка тоже избавились. Я тогда спросил, нужно ли его увозить – он же без сознания, как он будет питаться? – но в ответ получил только кивок.

Куда они делись? Мне страшно задавать этот вопрос. *Высушить* их – все равно ведь никакой князь об этом не узнает, а тела их похожи на тела смертных – было бы слишком просто. Почему-то было решено, что они нам понадобятся – такие, какие есть. Может быть, они стали пищей для старейшин; лично меня не раз будоражил запах крови чужих отпрысков. Мне часто чудились огромные ямы с железными прутьями, что-то среднее между клеткой в зоопарке и палатой в лечебнице. Одна мысль об этих психах, холодными руками цепляющихся за камни, прижимающихся к решеткам, умоляющих об освобождении… если уж их не убили на месте, а поместили туда, значит, рано или поздно их должны выпустить на свободу?

Мое воображение сыграло со мной дурную шутку. А все эти чертовы сны. Если я когда-нибудь и видел подобное, я обо всем забыл.

---

[1] Город в США, штат Техас

Сборища

Вчера ночью пришел Зов. Мне он был не нужен; у меня и так было о чем поразмыслить, и совсем не хотелось тратить время, встречаясь с семьей в городе. В каком там городе... так сложно определить все вечером, сразу после пробуждения. Сны по-прежнему наполняли мои воспоминания, и я не мог понять, какой город был назван первым, а какой – вторым.

Конечно, это был уже не первый Зов. Я имею в виду, не первый Зов на это сборище. Я уже слышал его неделю назад, слабый, как эхо, прилетевший через тысячу миль. Но я уже шел туда. Я шел туда не на сборище, а по своим делам. Зов вернулся через несколько дней. Он уже стал громче и теперь звучал как шепот, а не как слабое шуршание паутины. А сегодня – опять шепот, но как будто шепчет кто-то, кто стоит рядом с тобой. Нет, я знаю, что рядом никого нет, это все кровь...

И, хотя не явиться на сборище значило бы нарушить этикет, я шел туда лишь затем, чтобы не слышать Зов, каждую ночь бьющийся мне в голову. Если сборище проводится в том городе, где ты находишься, Зов звучит постоянно, может быть, потому, что слишком многие из нас – 10, или даже 50, - оказываются в одном месте. Я знаю, что кое-кто – Рингалл, например, - могут игнорировать Зов или, по крайней мере, слышат его не так громко, как я. Везунчики.

Сборище созвал Беккер. Из чего, само собой, следует, что мы находились в Сент-Луисе[1]. Странно, что я теперь так вспоминаю города – по

[1] Город в США, штат Миссури

тем, кто «держит» их, а не по достопримечательностям и не по пище. Я еще не видел Арку[1] и не ел. Значит, Беккер.

Никто не когда не говорит, что должно происходить на сборище, и сегодняшняя встреча не стала исключением. Битый час все занимались своими делами, пока Беккер не обратился к нам. Из других кланов, насколько я понял, не было никого. Да-да, я помню, что каждый, кто желает увидеть, может прийти и обрести зрение, но лично мне не хотелось бы, чтобы какой-нибудь полуразложившийся Нофератy или щеголеватый Тореадор пялился на семью.

Интересно, сколько информации утаивается на таких встречах? Иногда кажется, что нас созывают совсем без цели, кроме, разве что, старейшин, которым удобней совещаться и строить козни на виду у семьи. Этакая игра. Если же нас созывают по делу, то речь обычно идет об очередном «крестовом походе»: надо проучить какого-нибудь князя, пристукнуть слишком много возомнившего о себе анарха или сбить спесь с людишек.

Забавно, но я никогда не видел, чтобы предложение о таком походе было отклонено. Можно решить, что только заинтересованные в сваре вампиры слышат Зов, но я-то знаю, что это чушь. Мне все эти походы не нравятся, правда. Одному небу известно, почему я соглашаюсь с ними. Инстинкт самосохранения, не иначе.

В Сент-Луисе хватает своих придурков. Это вам не Филли[2].

Камарилья

Пытаясь понять, кто я есть, я понял, кем я не являюсь. Гм… Звучит не очень, но мне сложно…

Правильно. Начнем с начала. Большую часть ночей я проводил в городах Камарильи, и в этом нет ничего удивительного: большая часть семьи состоит в Камарилье, чего уж там. Не думаю, что у большинства из нас был выбор; в смысле, не могли же мы выбирать, на какую сторону встанет наш сир, а то и его сир, тысячу четыреста или сколько там лет назад.

Похоже, им тут… нравится. Нет, это не для меня – я чувствую какой-то зуд в черепушке, если надолго остаюсь в одном месте, и сны у меня становятся страшней, а это значит – ну вы понимаете, да? – что мне пора сваливать, но они, похоже, вписались в систему. Здесь много говорят о человеческом развитии, об искусстве, идеях – обо всей той ерунде, которую в Шабаше не ценят. Ну, так получается по рассказам. Люди здесь более покладисты, по крайней мере, когда дело доходит до открытых обсуждений. Расспросы о князе могут привести к тому, что он запомнит вас и пометит в своих бумажках как потенциальную угрозу его власти, а за это можно и огрести. Но так случается не всегда.

Не знаю, можно ли сказать, что Камарилья доверяет потомкам Малкава. Насколько я понял по вибрациям, они предпочитают, чтобы семья работала на них, а не против них. С доверием это почти не связано; скорее уж, речь идет о практичности. Сдается мне, мы для них – что-то вроде Тремер: не самые желанные союзники, зато с полезными качествами, которыми можно воспользоваться.

---

[1] Так называемые «Ворота на Запад», памятник архитектуры.

[2] Популярное ласковое прозвище г. Филадельфия, шт. Пенсильвания. Часто употребляется его жителями.

Одно могу сказать точно: князей из Малкавианов они не жалуют. Может быть, дело в этом чертовом предубеждении, в воображаемой «болезненности», но на Малкавиана у власти смотрят как на марионетку, которой управляет скрывшийся за троном кукловод. Ну да, ну да, мы слишком непредсказуемы, нам нельзя доверять, мы даже на роль кукловодов не годимся. Ублюдки.

Веселье начинается, когда кто-то из семьи приходит к власти и успешно распоряжается ею. Им, наверное, кажется, что такое событие – большая редкость. А может, они боятся, что мы будем становиться правителями чаще, чем *им* хотелось бы.

В Камарилье не любят говорить о Патриархах. Требование этикета? Страх? У нас такое отношение не распространено. Пак безо всяких колебаний обсуждал вопросы наследования, да и Ами-Линн. Трудно игнорировать легенды о прародителе, когда в голове у тебя порою пульсирует что-то, что может быть лишь частью его раздробленного сознания или воспоминаниями о его прежних снах.

Шабаш

Честное слово, из-за всего этого я мог вляпаться в большие неприятности. Если б стало известно, что я общался с Шабашем, меня бы в лучшем случае выставили из города, а в худшем – высушили. Опять же, любая стая Шабаша, поймавшая меня на своей территории, приколотила бы мои внутренности к фонарю, а все остальное разбросала бы по трем ближайшим улицам. Все эти признаки безумия меня не радуют

Но я в порядке. Я знаю, что я делаю. Раньше мне случалось делать вещи и похуже.

Я не знаю, в чем там дело с Шабашем, но те из семьи, кто встал на их сторону, оказались хуже всех. Похоже, что наездники реальности в сообществе отступников работают не зря, потому что они хотя бы гарантируют, что новообращенный будет готов к своей роли.

Мне повезло, что я наткнулся на Перл; может быть, все дело в том, что она меня намного старше (а в Шабаше по-настоящему долбанутыми являются младшие поколения, может, потому, что их так много), но она уравновешенней многих, кого я знал. Из Шабаша, в смысле. То ли у нее случилось прозрение, то ли кто-то из ее ребят следил за мной, не знаю. Скорее, второе. Эти «случайные» встречи почему-то происходят слишком часто.

Ладно, может, мне и не стоило заводить разговор о политике. Но мне нужно было открыть дверь, нужно было, чтобы она заговорила. Вначале мы обменялись парой историй и я соглашался с ней, чтоб ее успокоить (но не настолько, чтобы она меня в чем-то заподозрила), а затем я смог задавать вопросы, которые были действительно важны для меня. В любом случае, все закончилось хорошо.

Я вслушивался в ее слова, пытаясь понять, что же стоит за ними. Манера ее речи была такова, что становилось ясно: чего бы она ни сказала, ни высокопоставленные князья, ни ребята из Шабаша прояснить ее слов не смогут. Что-то тайное, непроизносимое между родственниками… Я наклонился поближе, чтобы лучше слышать.

Она говорила о глупости вампирских сект, воюющих друг с другом, и в ее словах чувствовался привкус огня и смерти, и рисовалась ритуальная служба, во время которой Становление получили сразу 10, а то и 20 новообращенных, и все они были членами нашей семьи. Она смеялась и рассказывала о путешествии в Амстердам, которое она когда-нибудь совершит, и ее смех скрывал историю целых стай, всего клана, всех, кто лишь во вторую очередь преследует цели своих боссов, а в первую – цели отступников. Она упомянула, что порою ей не хватает китайской пищи, а иногда… многое была высказано в этой короткой шутке.

А потом она, похоже, решила, что я пытаюсь понять, чего же она недоговорила, и наша беседа прервалась.

Но прежде, чем мы расстались, я рискнул и напрямую спросил ее, не замечала ли она признаком безумия в нашей крови… чего-то такого, чего не смогли бы объяснить даже самые отвратные ритуалы инициации.

Она рассмеялась мне в лицо.

Сука.

«Извини», - сказала она, - «но так смешно слышать от тебя подобные вопросы». Она оставила на краю стола неплохие чаевые, встала и ушла.

И что, черт бы меня побрал, *все это* значило?

Отшельники

Теперь у меня еще больше причин для беспокойства.

«Ты не знаешь, насколько тебе повезло», - сказал Гектор. – «Большинству из нас нужна защита и место, где можно охотиться. Я не знаю, как ты умудряешься переходить из города в город».

Холера. Это он точно сказал. Мне повезло. Я легко могу найти кого-нибудь, кто поручится за меня в городе Камарильи, и я знаю, как вести себя на территориях Шабаша. У меня приличный банковский счет, который позволяет мне покупать билеты на ночные авиарейсы и нанимать водителя с грузовиком, чтобы проехаться от одного города к другому. Не помню уже, когда я в последний раз пополнял его. Наверное, я правильно

выбрал фонды для инвестиций, а может, у меня самые хорошие банкиры, которые ради меня землю носом роют.

Но я не полностью одинок, нет. Кровь чуть погуще, чем... ну, чем у остальных кланов. За исключением разве что Тремер. Разумеется, кое-кто семьи пытался мною заняться вскоре после обращения, но сдается мне, что давили на меня не больше, чем на всех остальных. Мы неплохо ладим друг с другом, может быть, из-за общей ноши – я говорю о предубеждении остальных кланов против нас, что мы, мол, психи и все в том же духе.

(Правда? Я все еще не знаю. Я ищу ответ на вопрос.)

Отшельников на самом деле не так уж много. Ты почти что не общаешься с семьей, и это пугает. И потом, в каждом из нас таится страх, что, стоит тебе отдалиться от семьи, и безу – сверхъестественные силы, наполняющие наш мир, обрушатся на тебя. Ты начнешь рисовать всякую чепуху, из стен будут выходить тени, вокруг тебя начнут происходить странные события. Лучше уж не чураться общества.

Паутина

Не так уж сложно догадаться. Я думаю, что по большей части наша плохая репутация связана с Сетью. Как там ЛеРой сказал? «Сеть Безумия Малкавианов?» Как будто это радиостанция, или телеканал, или что-то в этом роде. Разумеется, *мы* так не говорим.

Если подумать, то у нас для *этого* нет названия. Связь – это клан, клан – это Малкав. По крайней мере, так гласит история.

На самом деле все не совсем так. Названия-то есть, но они у всех разные. Метатрон, Уста Господа. Связь. Паутина. Нервы Малкава. Вавилон. Некоторые говорят – ткань. «Имя мне - легион, ибо нас много», - вспоминают другие и говорят о разуме Легиона. Я слышал рассуждения гностиков о зашифрованной сефире, рассказы о генетической памяти, настолько развитой, что она позволяет помнить нам события, которым только предстоит произойти, - лично мне нравится последний вариант. Генетическая память объясняет многое. Хотя бы для меня.

Если уж зашла об этом речь, то вполне может получиться так, что большая часть из нас даже не подозревает о существовании Сети или воспринимает ее совсем не так, как я. Тому, кто живет – гм, не совсем подходящее слово, - с этим, объяснения не нужны.

Странно, но остальные кланы, кажется, ничем подобным не обладают – иначе хоть кто-нибудь из них проговорился бы. Вполне очевидно, что, если вы объединены кровными узами, между вами должна существовать какая-то связь. Скажем, вас соединяет кровь. Гм, никогда не думал об этом в таком ключе. Может быть, Сеть - как раз и есть такая связь?

Не то чтобы сообщения приходили каждую ночь. Я слышу шепот примерно раз в неделю; чаще, конечно, чем вызовы на собрания. Розарии[1] приходится хуже, она говорит, что голоса приходят к ней чуть ли не каждую ночь. В 92 она первой прибыла на собрание, так что, я думаю, она не врет. С другой стороны, возьмем Беккера; его приходится чуть ли не приводить на собрания. Связи для него не существует, холера его побери вместе со всеми его проблемами.

[1] В оригинале – Rosegarden.

Пак говорит, что в каждом из нас застряла частица Малкава; что он связывает нас всех воедино, создавая для себя этакую систему безопасности, чтобы шпионить нашими глазами и вести свою партию в Джихаде. Глупости. Я не верю, что Малкав все еще жив и бодрствует, а уж тем более – наблюдает за миром через нас. Если бы он не спал, мы бы об этом точно знали.

Разве что… он проснулся во время прилива пару лет назад?

Я чувствую себя получше – нет, нет, кажется, нет. Я должен чувствовать себя лучше, потому что эти «голоса в голове» приходят из сети, и, может быть, с ними и связана наша дурная слава. Но я не могу избавиться от ощущения, что я что-то упустил. Возможно, все дело в поганой ухмылке Беккера или привычке Дрю полосками сдирать с себя кожу. Пока они – часть семьи, нельзя сказать, что мы все в своем уме.

И если их безумие вызвано не долгой связью с Паутиной, тогда в чем его причина?

Уловки Малкавианов

Розыгрыш

Ладно, допустим, что все эти мои сновидения, эти «сомнамбулические насыщения» или что там еще – всего лишь розыгрыш.

Не могу сказать, что мне нравится эта версия. Вероятно, тот, кто делает все это – если кто-то что-то делает, не будем прежде времени впадать в паранойю, - хочет, чтобы я начал сомневаться в собственном здравомыслии, чтобы я поставил под вопрос свое положение в клане, чтобы попытался понять, почему я – член именно этого клана. Может быть, оно и сработает. Может быть.

Но меня нельзя заподозрить в излишней глупости. Мы разыгрываем людей, которые слишком уверены в себе, в понимании своего «места в мире», а не…

Ха. Ладно, попробуем еще раз. Может быть, меня и в самом деле разыгрывают.

Лучшие розыгрыши всегда отличаются изяществом. Иного нам не позволяет гордость. Пусть жертва думает, что она, наверное, сходит с ума – или же впервые смогла увидеть мир вокруг себя. Пусть удивляется и недоумевает. Пусть поймет, что тоже состоит из костей и кожи, которые могут гореть, - пусть почувствует собственную уязвимость. Пусть откажется от привычного образа мышления.

«Шутка» - не самый подходящий термин. Нам ведь нужен не только смех. Боже, что там за глупость сморозил Нетчерч на одном из своих докладов? Розыгрыш и не должен быть смешным, даже для нас, - хотя хороших розыгрышей это не касается, но речь не об этом. Раскрасить весь мрамор на Элизиуме в яркие цвета, как делали греки; и вовсе не затем, чтобы посмотреть на лица Тореадоров. Ну, и для этого тоже, но все же скорее для того, чтобы почувствовать, как постепенно до них доходит, что они уже настолько сжились со своими привычками, что…

Я становлюсь беспокойным. Я снова ощущаю этот зуд, может быть, потому, что слишком много о нем думаю. Кто мог бы открыть мне глаза на все это? Кесло? Может быть.

Для достижения значимых целей нужно много сил. Возможно, я слишком мягок, но я начинаю нервничать, когда сородичи вовлекают в свои затеи другие кланы. Такое случалось только дважды, насколько мне известно, но будь я проклят, если эти два случая не были похожи друг на друга, хотя и происходили в городах, расположенных в тысячах миль друг от друга. Родичи входили в роль, скажем так, на подходах к месту собрания. Даже места для встречи были выбраны необычные, хотя, если подумать, в этом был свой смысл. Провести собрание в детской библиотеке было глупостью, но теперь, когда я вспоминаю, как все там начали вести себя наподобие местных Колдунов, мне становится весело.

Мне понадобится вся моя наблюдательность; я не могу с уверенностью что-то утверждать, но я знаю, что до встречи на Дубовой улице Кантерер никогда не говорила с этим тягучим дуврским акцентом, не говорит она с ним и сейчас. Она не передразнивала никого из собравшихся на Элизиуме, хотя, возможно, пародировала какую-нибудь знаменитость.

Черт, хотел бы я, чтоб пища для ума не подавалась мне в сопровождении выпивки. Мне надо бы вспомнить, что именно я тогда делал, с кем трепался. Может, они и меня втянули в игру, но я не помню, чтобы кто-то подходил ко мне или давал мне какие-нибудь указания. Чертовы пробелы в памяти…

После никто ничего не говорил, но у меня создалось впечатление, что оба раза, когда такое происходило, за собранием наблюдали. Может быть, кто-нибудь из соответствующего клана. Это звучит разумно; в конце концов, какой смысл затевать спектакль только ради *нашего* развлечения?

Дело в том… если меня и правда разыгрывают, в этом участвует много родичей, и игра уже перешла все разумные границы. Сны и пробелы в памяти преследовали меня на обоих побережьях, и даже за пределами Штатов. Меня терзает любопытство: зачем им все это надо?

Прорицание

ЛеРой начал вести себя как последний придурок. Я *не раз* говорил этому ублюдку, что не собираюсь нестись назад, чтобы помочь ему в его затеях с Элизиумом, что у меня тут *дела.* Я сказал ему: «По этому номеру звонить только в крайнем случае, понял?» И что он сделал? Он вызвонил меня, не прошло и года моих поисков, и начал ныть, что у него плохие предчувствия, так что мне надо составить для него предсказание, чтоб он знал, в какую сторону бежать.

«Слушай», - сказал он. – «Я больше никому не могу довериться. А у тебя есть Зрение – ты так это называешь, да? У тебя есть Зрение, и весьма сильное. Я знаю, что ты ничего подобного о себе не думал, но можешь мне поверить, это так. Ты можешь видеть. Ты… у тебя бывают видения, только надо, чтоб ты их вытащил наружу из памяти. А мне нужны твои видения».

Да. Признаюсь. У меня есть Зрение. Я - член семьи, а значит, я не могу быть полностью слепым. Но, Господом клянусь, я не могу понять, с чего он вдруг решил, что я – Дельфийский оракул. У нас в семье кое-кто живет за счет предсказаний и толкований. Лично я считаю, что большую часть времени они просто дурят чужаков, и именно поэтому за объяснением своих снов я к ним не пойду. Вполне возможно, что они участвуют в розыгрыше, из-за которого я тут мечусь из угла в угол, так что смысла не вижу.

Мне кажется, что все это как-то связано с историей семьи, хотя я так и не смог понять, откуда взялись эти «Малкавианы-прорицатели». Должен признать, что эти сведения распространены намного меньше, чем слухи о «сумасшествии», - а может, и нет, просто чужаки, которым нужны услуги предсказателей, об этом не болтают. Наверное, все дело в том парне, Умеде, который предсказал рождение Камарильи. Возможно, все это как-то связано со способностью считывать информацию с ткани – но это глупость. Как, во имя всего святого, вы собираетесь отыскивать нужные вам сведения в том многоголосье, что еженощно звучит у вас в голове? Это вам не Интернет.

По-моему, есть причины, по которым этим умением обладаем мы, а не Тореадоры или Тремер. Тореадоры просто не могут сосредоточиться на уродстве и искажении; то слабое Зрение, что у них есть, настроено так хитро, что толку от него никакого. А Тремер? По мне, так проще поверить соседу-«Лунатику», чем полагаться на выпотрошенных кошек и астрологические таблицы.

В любом случае я, к стыду своему, рассвирепел – возможно, сильнее, чем того заслуживал ЛеРой, да, но надо же было, чтобы он *понял*. У меня здесь дела. Может, с моей стороны было не слишком красиво придумывать эту сказку о его погребальном костре, но ЛеРою придется ее проглотить.

Наездники реальности

Если учесть все, что Анхелика рассказала прошлой ночью, то получается, что розыгрыши во многом определяют… репутацию нашей семьи. Но списывать все только на розыгрыши я бы не стал. Может быть, на свете больше наездников реальности, чем мне казалось.

Нет, необязательно. Их может быть и мало – для слухов этого будет достаточно. В смысле, Тремер до сих пор болтают о Салюбри, а кто-нибудь за последние 200 лет видел хоть одного Салюбри? Так что если Салюбри стали городско легендой – а если у них, как говорят, по три глаза, то всерьез воспринимать россказни о них никто не станет, - то и прозвище Лунатиков могло прицепиться к нам из-за каких-нибудь Малкавианов, которые любили сводить людей с ума.

Чокнутые ублюдки, вот что я скажу. Рингалл тому отличный пример. Они вовсю пользуются тем, что мы можем видеть больше, чем остальные вампиры и люди. Но я сомневаюсь, что сумасшествие является ключом к тем дверям. В конце концов, безумие – это внутреннее свойство, так? Оно не связано ни с какими внешними силами – сумасшедшие люди не связаны с Паутиной, да? – оно просто живет у тебя в голове. Это что-то, что пытается вырваться наружу, а не навязывается тебе окружающим миром. Рингалл с таким объяснением не согласен. И если бы я не знал лучше, я б сказал, что он *сумасшедший*.

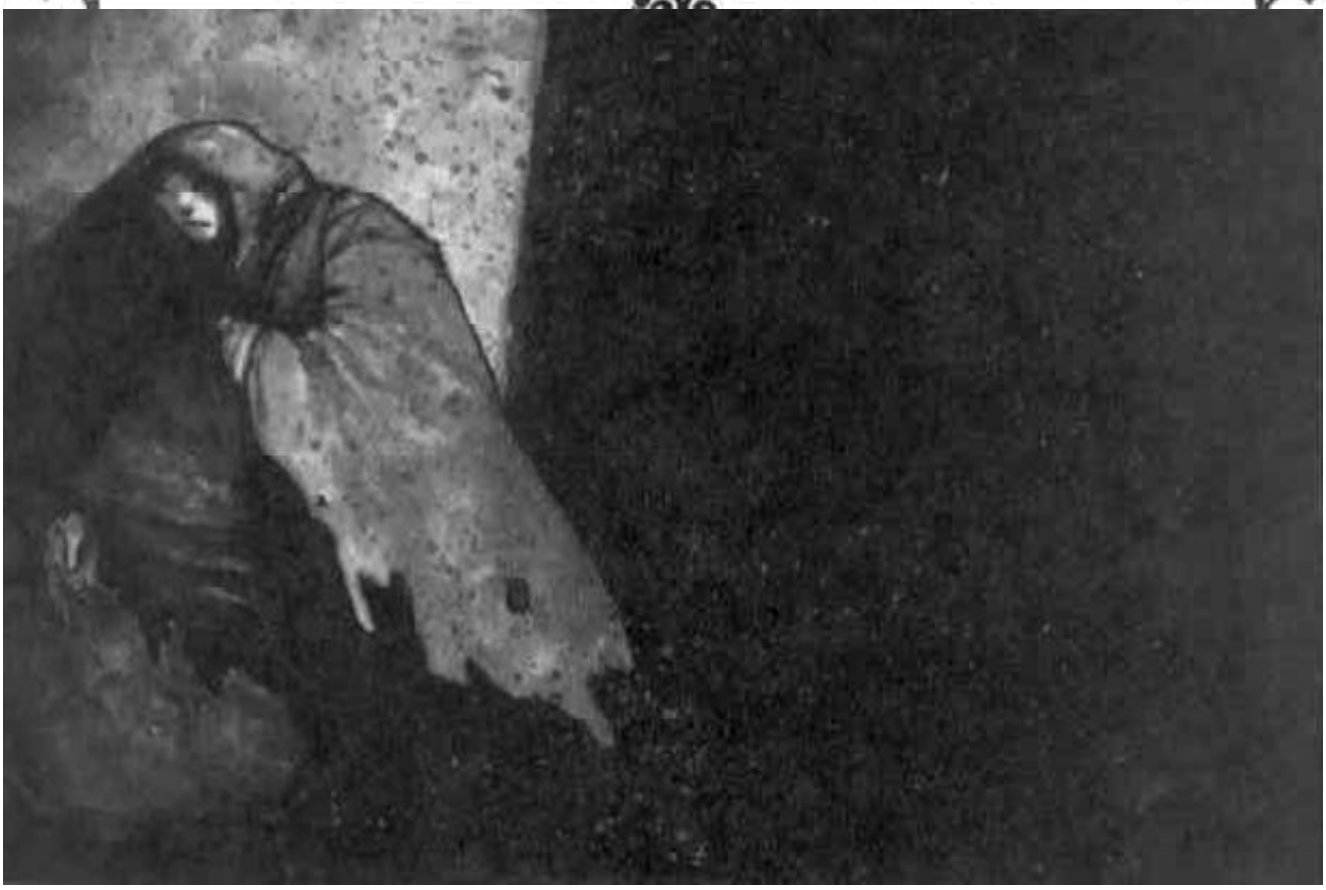
Стоп. Тут что-то не так. Репутация… безумцев появилась давно. Мне следовало бы начинать со старейшин, а я ни разу не слышал, чтобы старейшины ввязывались в такие игры. Разумеется, это не значит, что они и в самом деле стоят в стороне. Скорее уж, они предпочитают обходные пути. Если я прав, то разобраться со всем этим смогли бы только другие старейшины. Тогда это имеет смысл. Это и правда имеет смысл. Может быть, я нашел ответ.

Розыгрыши и престиж

Вопреки распространенному мнению, Малкавинаы устраивают свои розыгрыши вовсе не ради поддержания репутации клана. Порою творец превосходной шутки и вовсе не получает никакого признания среди своих собратьев. Розыгрыши являются свойством натуры и одновременно – интеллектуальным упражнением; Малкавианы устраивают розыгрыши столь же естественно, как люди учат детей читать или указывают приятелю на птичку с ярким оперением, которую тот не заметил. Это своеобразный способ делиться – делиться видением мира, недоступным окружающим.

Любой вампир, цепляющийся за свои привычки, может стать мишенью для розыгрыша; например, если каждую пятницу он охотится в одном из трех клубов, знающий его Малкавиан может отбуксировать его машину, помешать ему войти в помещение или еще как-нибудь заставить его нарушить привычный ход событий. Вампиры, которые относятся к привычкам не так трепетно, тоже подходят на роль жертв. Исключением может стать только собрат-Лунатик, которого помешательство вынуждает во всем следовать заведенному порядку; такой вампир для розыгрыша не годится, так как он и без того «видит, что находится за сводами пещеры», и его поведение – лишь реакция на знакомство с большим миром, закрытым для остальных кланов. Изощренная логика, ничего не скажешь, но чего еще можно ожидать от Малкавианов?

И последнее замечание: принадлежность к клану Малкавианов и репутация существа, постоянного готового что-нибудь отчудить, вовсе не дарует дипломатическую неприкосновенность. Между старейшинами Малкавианов и старейшинами других кланов существует своего рода договоренность: выходки Лунатиков будут терпеть, но только до определенного предела. Если какой-нибудь глупый сосунок решит стянуть штаны с князя, стоящего посреди Элизиума, а князь тут же потребует примерно наказать его, никто из Малкавианов, вполне возможно, и пальцем не пошевелит, чтобы помочь дураку. Проницательные Малкавианы знают, когда и что можно говорить.



Точка зрения Отступников (Антитрибу)

Мы разорваны, разорваны на две части. Огромный груз сыновней преданности давит нам на грудь, ибо разве не от отца нашего Малкава получили мы нашу проницательность и просветленность?

А когда он пробудится, дар, полученный от него, вырвется из наших черепов, утечет из наших вен. Он соберет воедино свой разум, восстанет из наших разрозненных тел – но что тогда останется нам? Даже если то, что я слышал, правда, и его тело лежит где-то, нетронутое и никем не охраняемое, все мы лишимся части себя, чтобы насытить его сознание.

Это наш священный долг, задача всех истинных детей Малкава. Мы должны как можно шире распространить семя его безумия. Если мы будем неустанно работать и сможем рассеять его кровь и таящуюся в ней болезнь по всему миру, истощить ее, то он, возможно, не пробудится. Если мы разделим его душу на мелкие кусочки, настолько мелкие, что наконец станем владыками, а не рабами болезни, то мы сможем поглотить его сущность, его безумие, его мудрость, все частицы его божественности, оставшиеся в нашей крови. Существует выражение, появившееся совсем недавно, но настолько удачное, что я жалею, что его не было раньше:

«На один укус».

Даже наши упрямые дети из Камарильи знают нашу цель и помогают нам. В конце концов, почему они не уничтожают всех своих немощных и слабых собратьев? Нет, они согласны, что кровь должна быть чистой. За каждого полоумного визжащего ублюдка, обреченного на Конечную Смерть,

они обращают двух новых людей. В этом и заключается мудрость. Так можно обрести власть над собой.

Сами видите, мы не сильно от них отличаемся. Все мы – потомки Малкава. И все мы обречены стать Малкавом.

- Дрозодни, священник стаи, отступник-Малкавиан.

Старейшины и дети

Боже, хотел бы я знать, что нашло на Хоксху этой ночью. Мне повезло, что поблизости оказался тот гуль.

Мне не очень-то хочет в этом признаваться, но я еще ни разу не встречал старшего сородича, не страдающего никакими заскоками. Наверное, так на них действует время. Я думаю, дело здесь вовсе не в безумии, о котором говорят чужаки, а в старческом слабоумии. А может быть, все зависит от того, когда они прошли Становление. Или даже от обоих этих факторов.

Они не очень-то вписываются во все эти теории Юнга и Фрейда, которые я изучал в колледже. Год за годом они убеждали себя, что они сумасшедшие, у них не было возможности ознакомиться с современными достижениями психиатрии – неудивительно, что я не в силах понять, что ими движет. Если послушать, что о нас болтают, то можно услышать истории о предсказателях-Малкавианах, которые вроде бы притворяются, что не обладают пророческим даром, но и не слишком пытаются его скрыть. Наверное, все эти сплетни связаны с нашими старейшинами. Если у тебя есть Зрение и ты веками напролет используешь его, то тебя вполне можно считать пророком, чего уж там. Можно понять, почему они порою считают, что видения им посылает Бог или кто-то еще. Сир Анхелики был из таких, по крайней мере, мне кажется, она об этом рассказывала. На ней это тоже как-то отразилось.

А еще есть Марлибон, пуританин. Он настолько помешан на Библии, что порою у меня при виде его мурашки по коже бегут. Я слышал, что с большинством старейшин творится то же самое. Они родились в эпоху, когда церковь определяла, как тебе есть, пить, спать, дышать; до определенного времени расстройства психики вовсе не описывались, а считались чем-то вроде «демонической одержимости».

Ах, да. Я забыл Мантиуса.

Служители сейчас стремятся быть более заметными. Я думаю, это связано с развитием медицины; теперь можно справиться с переходом в… *это состояние* и уверить себя, что голоса в твоей голове принадлежат вовсе не демонам. А служители других кланов охотно цитируют Юнга и Фрейда, когда думают, что мы их не слышим.

Да хранит нас Господь, но именно из-за этого и появляются серийные убийцы.

Да, я знаю, что они бывают не только в нашем клане. Я слышал о Носферату из Детройта, который коллекционировал внутренние органы, и о Гангреле, который нарезал на полоски матерей-одиночек. Не говоря уже о Шабаше… Но и в семье не обошлось без таких экземпляров. Дрю ходит по краю, но я сомневаюсь, что он так уж одержим *потребностью* убивать – он не пытается нарочно создавать ситуации, в которых убийство становится возможным. Может быть, это как-то связано с промышленной революцией и

изменениями в городской жизни; Джек-Потрошитель не прятался в шкафах до начала 19 века, а он – первый серийный убийца из всех, кого я могу вспомнить. Старейшины, когда они убивают, - они думают по-другому. Порождения других эпох.

Я ни в коем случае не дам Становления маньяку, но другие, по всей видимости, придерживаются другого мнения. И слухи начинают меня пугать. Города такие большие, в них так много людей, ТВ забивает головы стаду страхами и суевериями, которые до того были людям неведомы, религия сражается с наукой, и люди не знают, *чему* верить, - вот из какого мира вышло последнее поколение вампиров. Их переполняют разнообразные ощущения, видения, преследующие их, настолько противоречивы и разрозненны, что они как бы переключаются и начинают создавать свои собственные видения – то, чего я и представить не могу. Наши самые младшие сородичи *пугают* меня.

Забавно, но современный мир, похоже, не считает сумасшествие недостатком. Оно стало поводом для посещения психотерапевта. Еще можно принять прозак[1], и ты почувствуешь себя лучше. Нет необходимости серьезно браться за работу, *стараться*. Люди просто-таки жаждут признать, что они страдают разного рода расстройствами, что они подавлены, угнетены, что у них гормональный дисбаланс, - все, что угодно, лишь бы переложить ответственность за свои поступки на козла отпущения под названием «я слегка не в себе». И они охотно глотают таблетки и проходят «курсы», которые не требуют от них чрезмерных усилий в работе над собой.

[1] Антидепрессант. Способствует повышению настроения, уменьшает чувство страха и напряжения. Применяется для лечения депрессий различной этиологии, нервной булимии, в комплексном лечении алкоголизма.

Еще чуть-чуть – и люди вовсе разучатся управлять собой, будут только постоянно принимать нужные лекарства.

Не я. Ни в коем случае. Я – не сумасшедший, да сумасшествие и не является причиной для снисхождения.

Заводи безумия

Господом клянусь, я думал, что со мной говорит сама улица. На ней никого не было, а я вглядывался так внимательно, что мог бы разглядеть, как мочится муравей, ползущий в дальнем ее конце. Может быть, это призрак. Говорят, иногда мы можем их слышать. Мы, вампиры. Не Малкавианы. Мы ничем не отличаемся от остальных вампиров. Мы же не Носферату.

Может быть, я просто чего-то не понимаю. Пак любил разглагольствовать о том, что болезнь Малкавиан не могут удержать ни расстояния, ни тела, ни даже кровь. Он говорил, что наше безумие может заполнить дом, улицу, город, что оно накапливается в местах, где есть подходящие для этого условия. Безумие стекает в эти места, как вода с холмов.

Дом на холме[1]. Одинокий, полный безумия. Не самая приятная мысль.

Мне хотелось бы знать, на что может быть похоже такое место. Я слышал о Колодце радости и считал, что его воды вызывают галлюцинации из-за каких-то растворенных в них химических веществ. Но это не объясняет, почему немецкие собратья считают его почти священным. Может быть, они знают что-то, чего не знаю я, может быть, дело здесь не только в воде.

Такое место, место, полное безумия, - могло ли оно впитать пролитую кровь, поглотить силу, струившуюся в этой крови? Нужна ли кровь? Чем это место питает свое безумие? Я имею в виду ту улицу в Париже, по которой они волочили несчастных дочерей…

…

Я это помню?

Традиции клана

И снова все нити ведут к сердцу клана. Фицжеральд, этот ублюдок, продолжает утаивать от меня ответы. Все вокруг меня ведут какую-то игру, а я не могу понять, чего они хотят добиться.

Все упирается в средства. Методологию. Раньше я считал по-другому, теперь изменил свое мнение. У них есть цели. Разумеется, есть, у всех нас есть цели, но есть и схемы. Именно схемы.

Зараза. Они часто используют это слово. Им кажется, будто мы разыгрываем какую-то гигантскую злобную шутку, в которую вовлечен весь мир. Как будто нам хочется быть в положении того парня, который пишет на зеркале в ванной снятого на одну ночь номера «Добро пожаловать в царство СПИДа!» Похоже, молодняк просто впадает в ступор, когда до него доходит все это. Но почти все из тех, кого я знаю, слишком умны, чтобы согласиться с идеей «Обращай всех, кто попадется под руку, чтобы весь мир был населен вампирами и нам нечего было есть». Дрю. Ублюдок. К этому он и стремится.

---

[1] Ссылка на роман Ш. Джексона «Призрак Дома на холме».

Что еще? *Анархия*. Ни правительства, ни Камарильи, ни Шабаша, ничего. Самоуправление для всех вампиров мира. Но это долгая, трудная работа, и методы, выбранные нашими юными анархистами, тут не годятся.

Убийство священных коров – что там за слово? – *Иконоборчество*. Разнести человеческие ценности в клочки и заставить людей просеивать обломки, чтобы найти действительно важные фрагменты. Этим занимаются трикстеры. Иконоборчество – их святыня. Перл. Она – одна из них. Она здесь, чтобы уничтожать.

А затем – *Просвещение*. Потребность учить. Открывать двери в комнаты разума. К этому стремится Рингалл. И многие другие поддерживают его. Но меня они просветить не хотят. Они не хотят рассказать мне правду. Что заставляет их думать, что я и так все знаю – кровь наше семьи?

Так много кузенов, дедушек, бабушек, дядей, тетей – так много точек зрения и истин. Боже, я, наверное, запутался в Сети, я не понимал этого… так много идей, традиций, целей…

Спокойно, спокойно. Что еще? Что там с Розарией? Да. *Отстраненность*. Вот оно. Пользоваться предметами, но не позволять им пользоваться тобой. Не привязываться к ним. Вообще не привязываться. Уходить в сторону. Разорвать цепи тела, цепи плоти, живой или мертвой. Ты не сможешь достичь превосходства, если будешь цепляться за вещи; небытие не сможет найти тебя.

Вспышки. Я вижу, что нас разделяет. Марлибон – он стоит за *связь с Божеством*. Он, и похожие на него дяди и тети и двоюродные братья – все они нашли нечто, что связывает их с высшими силами. Старейшины стремятся стать избранными, молодежь хочет быть среди тех, кто выбирает.

Я понимаю слишком многое…

Не могу закрыться от этого. Еще одна ловушка. *Невежество*. Если я решу забыть все, что узнал, я попадусь в нее. Психи со склонностью к дзен-буддизму. Отрицание мысли и рациональности, ничего, кроме физических действий. Малкавианы на автопилоте. Ужасно. Ни вины, ни стыда – и выбора тоже нет. Нельзя быть наказанным за свой выбор, потому что ты не выбираешь, ты только действуешь. Тебе нельзя вменить в вину твои размышления. Их нет.

Нигилизм. Окончательный распад. Порою я их чувствую. Я не пытаюсь дотянуться до них, они такие холодные, что пальцы у меня замерзнут и отвалятся. Они – как вороны, ждущие Геенну, как сторожевые псы. В последние годы их стало больше, наверное, они чувствуют приближающийся конец и готовятся к нему. Многие из них молоды, моложе меня; но старейшины, которые ждали веками, которые все зубы себе сточили, - они начинают *шевелиться*…

Давай, думай! Где мое место? Какие у меня цели?

Настоящая традиция клана

Традиции – это замечательно, но тебе вовсе не обязательно их придерживаться.

Спасение

Это возможно? Я так много понял. Много узнал. Узнал, что я нездоров. Нет, *я здоров*! Но я так слаб.

Я не знаю, как оценить эти слухи об искуплении. В смысле, когда ты слышишь их впервые, ты готов поверить им. Но позже, когда ты выслушаешь все эти бредни сумасшедших – нет, не надо использовать это слово, они не обязательно сумасшедшие, - когда ты выслушаешь все эти теории и домыслы о нашей семье, а также пару-тройку старый историй, ты понимаешь, что к слухам не стоит относиться серьезно.

Но это слово. Название. Оно звенит, и звенит *правильно* – так, как будто я его слышал раньше. *Голконда*.

Говорят, так можно избавиться от заразы. Если ты сумеешь освободиться от голода, ты сумеешь освободиться и от требований своего разума. Кто говорит? Я не знаю. Голоса в Сети.

Вся сила Зрения, но без возможности мгновенно впитать ее. Возможности смотреть на солнце и не морщиться.

Клянусь, хотел бы я поверить в эти слухи.

Внешний мир

Я мертв двадцать лет. *Двадцать*. В этом я уверен. Зрение, вот что беспокоит меня. Я могу видеть структуры – раньше я так не умел. Я могу распознать цвет с закрытыми глазами, просто прикоснувшись к предмету, чтобы почувствовать идущее от него тепло. Жизнь – нет, не то слово! – с таким вот восприятием и заставляет меня думать, что я помню нечто, чего помнить просто не могу. Слишком живое воображение. Как сны…

НЕТ. Нельзя так думать. Я не вижу снов, когда бодрствую. У меня нет галлюцинаций.

Я мертв всего двадцать лет. Я могу помнить только 20 лет, прошедших без света солнца, и 31 год до этого. Я не могу помнить девятнадцатый век или предшествующие эпохи. Это всего лишь воображение.

Слушайте, я пытаюсь рассуждать. Я же не верю во все, что говорю, да? Нет, я не хочу верить, что я безумен, но все же мне хотелось бы знать.

Любопытство – это хороший признак. Мне хотелось бы знать, в своем ли я уме. По всем правилам выходит, что да, *я не сошел с ума*.

Это не могут быть воспоминания.

Ассамиты

Слушай, дитя. Хочу тебе кое-что поведать. Даром.

Понимаешь, Ассам, или Хаким, или Мустафа, или как там эти ублюдки с высохшей кровью называют своего жуткого прародителя, - он тоже из расчлененных богов. Как и Малкав. Его разрубили на кусочки, а потом эти кусочки были проглочены его потомками. Знакомая история. Но – а на это «но» следует обратить особое внимание, душа моя! – Ассам не поселился в мозгах своих детей.

Куда же он делся? А что Ассамиты любят больше всего? Узнай это – и поймешь, где обитает их предок.

Но из-за этого они уже не те твари, которыми были когда-то. Он шевелится в них, точно так же, как Малкав шевелится в нас. И горе всем нам, если они выблюют частички своего отца в некий сосуд, чтобы Ассам снова смог стоять босыми ногами на земле, глядя а ночное небо.

Бруха

Славные животинки, эти Бруха. Славные животинки. Не скот, не волки и не кошки. Собаки. Злые, но умные собаки. Они смотрят, как ты достаешь ключи, и они знают, что ты открываешь дверь. Они смотрят, как ты отпираешь замок и поворачиваешь ручку, и знают, что именно ты делаешь. Но им и в голову не придет самим повернуть ручку. Может быть, у них просто нет больших пальцев?

Мы бы могли дать им большие пальцы, но лучше уж мы будем возиться с другими зверушками.

Меня это пугает до дрожи. Почему весь этот бред преследует меня?

Каитиффы

Я подумываю о том, чтобы заняться коллекционированием. Пожалуй, начну коллекционировать Каитиффов. Они необработанны и бесформенны, их не коснулись Традиции и узы крови. В них нет ни предубеждений, ни уверенности. Они осознают свое невежество. Им нужна помощь.

Последователи Сета

Повстречаешь одного Сеттита – и увидишь вампира, который ни за что не упустит ни одной из имеющихся возможностей. Встретишь двух – увидишь единение во зле. Но если ты посмотришь на них всех, на линию крови, что ты увидишь?

Нас.

Вера, безумие – все то же самое. По вполне понятным, хотя и крайне неприятным причинам. Вспомни: в процессе смерти и перерождения, когда ты парил в пустоте, кровь Малкава воззвала к тебе. Ты взглянул, чтобы увидеть, откуда приходит голос. Проще говоря, пока остальные вампиры плотно сжимали веки, боясь увидеть то, что находится между мирами, ты посмотрел влево и увидел.

Видишь ли, когда Сеттит переступает через грань, кровь Сета зовет его. Еще не мертвый, но уже и не живой птенец слышит голос и смотрит вправо.

И видит.

Помни об этом. Никто не понимает нас и наши видения лучше Последователей Сета, и никакой другой клан не скрывает так усердно своих тайн, маскируя их слоями пропаганды и укутывая клеветой, как плащом. Они – великие заговорщики, хотя и не признаются в этом. Более того, их подобные подозрения… раздражают, так что я бы не советовала говорить с ними на эту тему.

Гангрел

Кучка недорослей. Шляются в своих кожаных безрукавках, слишком крутые, чтобы разговаривать с чужаками. Слишком крутые, чтобы обращать на нас внимание. А вот если ты их проигнорируешь, они надуются и рассердятся, и начнут говорить, что ты им совсем не нужен, что они такие большие, крутые, сильные и могущественные, что им вообще никто не нужен. А потом будут все время оглядываться, но так, что ты и не заметишь, что на тебя посмотрели.

Им нужно, чтобы мы бежали за ними, как стадо за вожаком, утирали их рубахами слезы, струящиеся по нашим лицам, умоляли их вернуться, говорили, что, если они вернутся и останутся с нами, мы никогда больше не будем игнорировать их, что мы всегда будем верить в них и не предадим их.

Пошли они на хрен.

Джованни

Дети мертвого бога. Пожиратели мертвецов, мертвецов, которые сами питались трупами. Падальщики. Слишком долго они были мертвы, как камни.

Трупы могут бояться? Должны бы. Люди извне, которых они впускают только тогда, когда сами того захотят, слишком сильно бьют по стеклу. Я слышала грохот. Я слышала, как стекло треснуло. Думаю, скоро вход будет открыт.

Джованни должны бояться. Стекло треснуло. А люди по другую сторону стекла их ненавидят.

Ласомбра

Они не знают. Правда, не знают.

Я могу предположить, что они считают, будто они всем управляют. Они двигаются, и в движениях их сквозит Пустота, но они считают, что отдают приказы.

Наверное, точно так же пчеловод может думать, что это он приказал медведю разломать улей, убить пчел и нажраться меда, и все это ради того, чтобы пчеловод потом мог собрать остатки. Он может думать, что медведь подчиняется его приказам.

То же самое и с Ласомбра. Они верят, что именно они дергают за нити, привязанные к их пальцам, но нити эти теряются в темноте.

Носферату

Очень сложно не любить Носферату. Несмотря на всю их надутость и убогость, они такие непередаваемо искренние. Младшие из них жалеют меня, хотя я этого и не заслужила, старшие – уважают. Мы вместе с ними ведем одну игру, участвуем в одном прелестном заговоре. Ни я, ни они эту игру не затевали, но раз уж остальным нравится ставить нас рядом, мы решили поддержать друг друга.

Они так трогательно крадутся за мной, когда думают, что я их не вижу; может быть, надеются, что я что-нибудь уроню или приоткрою лодыжку, когда соберусь перепрыгивать через лужу. Когда я их замечаю, они сильно обижаются, поэтому обычно я притворяюсь, что даже не подозреваю об их присутствии.

На мой взгляд, они чересчур привязаны к своим телам. Им не следует так себя увечить. Может быть, в один прекрасный день им надоест унижаться, и тогда мы поговорим, как взрослые люди.

Равнос

Когда Делижбета умирала, я держала ее за руку.

Бедное дитя. Вся ее вина заключалась в том, что ее предком было чудовище, давным-давно высушившее само себя, да еще, пожалуй, в невежестве. Она была не готова к его пробуждению.

Мне надо было добраться до нее раньше. Если бы она была готова, она бы выжила. Но она не смогла вынести боли, которую ей причиняли сходящие с ума члены ее клана. Она к такому не привыкла.

Теперь крест сломан. Десять голов чудища отсечены. Король-демон лишился жизни, и Золотая Ланка пала, объятая огнем.

Помни. Помни. Судьба Делижбеты – моя судьба. Мы должны быть готовы – мы не можем быть готовы – мы должны быть готовы, иначе мы погибнем так же, как погибли они.

Тореадор

Если постараться, то понять одержимость Тореадоров довольно легко. Подумай – у них тоже есть Зрение, хотя их линзы и покрыты трещинами. Они видят больше, чем позволяют человеческие чувства, их пальцы гладят ткань, которую остальные просто не замечают. Все их празднества, танцы, прочие социальные игрища – это кусочки большого узора, знак их индивидуальности. Они знают, кто они.

Как это ни прискорбно, но единственный их изъян – это слабость. Тореадор скорее позволит себя нарезать на кусочки, чем повредит часть прекрасного узора. Они могут видеть через Ложь, но многие предпочитают прекрасную ложь тем явлениям, уродливым или нет, которые находятся за бумажными стенами восприятия.

Когда-то я любила Тореадора, очень сильно любила. Я любила его, потому что он мог говорить со мной, он понимал, как сильно давит на меня Зрение.

Из всего того, что рухнуло и рассыпалось в прах под влиянием моего проклятия, больше всего я жалею о нем.

Тремер

Колдуны пробудились наполовину. Они тянутся ко всему, подобно детям, все хотят пощупать. Они пробуют мир на ощупь и вкус, они вдыхают

его запахи и ищут скрытые связи. Они смотрят, как меняется луна, наблюдают за приливами и отливами, за кровотечениями у женщин, и видят узоры. Они смотрят на яркую звезду, чей свет изливается в пустоту, смотрят на кровь, проливаемую на бетон, и видят узоры. Они верят, что все в мире взаимосвязано.

Вот в этом-то и загвоздка. Они верят. Они не знают. Пока.

Понаблюдай за Тремер. Они не видят всего, что видим мы, но они замечают вещи, которые лежат так близко, что на них никто не смотрит. Понаблюдай за ними, послушай, чему они, как они считают, научились. Когда-нибудь они заметят, как мы подражаем им – и, возможно, им хватит мудрости, чтобы начать подражать нам.

Они близки к этому.

Цимисхи

Больные. Полуразложившиеся больные калеки. Зараза терзает их плоть. Отвратительные. Грязные. Больные. Хнычущие, покрытые язвами. Разруби их на части. Очисть их тела, пока они не потерялись в мясе.

Нет. Не трогай мясо. Пусть себе варятся в собственных клетках. Не трогай этих отвратительных уродливых тварей. Держись от них подальше. Они заразны, знаешь ли. Они думают, что могут справиться с опухолью, но она становится все больше. Опухоль растет в них. Она ждет Геенны, чтобы пожрать их тела. Чтобы поглотить их увядшую, вонючую плоть.

РАЗВЕ ОНИ НЕ ВИДЯТ?

Вентру

Они сидят на своих тронах потому, что троны их покрыты колючками. Шипы и лозы вырастают из кресла и вцепляются в их плоть, и никто из них не откажется от своего сиденья. Если кто-нибудь из них и решится на это, шипы сдерут с него кожу, и он станет голым – а они не так сильно опасаются показаться голыми перед окружающими, как боятся увидеть себя без привычной маски.

Даже когда трон пуст, и все его колючки, шипы и крючки усеяны частицами прошлого короля, Вентру будут за него соперничать. «Мы самые лучшие», - говорят они. – «Мы будем править вами. Мы можем защитить вас от Шабаша и от Люпинов. Мы можем сделать так, чтобы вы все оказались в безопасности».

Я не знаю, как они собираются защищать меня, если они сами себя не могут защитить от трона.

Люпины

Что там осталось? Люпины… Какие-то оборот… об… Боже, что… я – р-р-р… А-а-а! Р-р-ры…

…это духи ночи, чудовища, рожденные от злой матери и демонов полей! Они – наше проклятие…

… Руки! Мои руки! Прошу вас, пощадите меня! Пожалуйста…

… дураки, все они… должны бы знать, что, раз уж ты построил стену, то кто-нибудь захочет через нее перебраться…

… А-А-А! СИКОРА! С запада он пришел, от мертвых морей, от вод Вакша… подпоясанный черным, облаченный в лиловое! А-А-А! Владыка язычников! СИКОРА!..

… ты можешь слышать, как они крадутся под землей, ты можешь слышать, как они скребутся в дверь, они вокруг нас, они хотят убить нас. О Господи, почему же я там, где они могут найти меня?..

… Дейзи? Генри? Не оставляйте меня. Не уходите. Пожалуйста – НЕ ОСТАВЛЯЙТЕ! НЕ УХОДИТЕ –

… хххх… хххх…Ха… Ч-черт. Господи. Если они оставляют на ткани такие прорехи, то каково будет встретиться с одним из них?

Маги

Никогда не слушай разглагольствования идиотов. Тебя это только рассердит. Глупая, глупая корова, бык, олень, кто там еще ходит стадом? Ничем не отличается от остальных. Убежден, что реальность можно потрогать, смять, свернуть, растянуть, как глину. Идиот!

В прошлом. У него все в прошлом. Готов признать, что реальность – это то, о чем ему говорят, да нет, хуже, намного хуже! Слабоумный!

Реальность не меняется. Ее нельзя изменить, но можно изменить свое восприятие. Размахивай руками перед зеркалом – ты не сдвинешь этим зеркало. Ты даже не сможешь заставить шевелиться другую руку. Ты просто толкаешь речь перед глухим зеркалом.

Разбей зеркало. Разбей зеркало, идиот. Ты никогда ничего не добьешься, если будешь думать, что, перемещая вокруг себя отражение, ты что-то меняешь. Ты не можешь изменить отражение.

Загляни за зеркало. Посмотри на настоящий мир.

Призраки

Начали ли мертвые просачиваться через трещины в земле?

Я этого не вижу, но я уверена, что мертвые уже ходят среди нас. Когда-то давно у меня было… видение. Может быть, ты знаешь: сумели ли они уже вырваться из своих могил?

Когда-то я знала одну мертвую женщину. Она была такой грустной и такой слабой, что, если бы я задрожала, когда она коснулась меня, ее пальцы оторвались бы и рассеялись по ветру. За ней гнались, и я чувствовала на ней запах ее преследователей – я чувствовала запах их одержимости. Ты же знаешь, мертвые – они одержимы. Они забывают все, что когда-то знали, забывают свои чувства и мнения – только предмет их одержимости имеет для них значение.

Я знала мертвую женщину. Она ничего не сказала мне об огнях, горящих в ином мире, даже когда я спросила о них, когда сказала, что видела их.

Это было так давно.

Моя память сыграла со мной дурную шутку. Я не могу услышать ее голос – слышу только вой, столь пронзительный, что он оглушает меня, заставляет прятаться. Голоса такие громкие; она, должно быть, была разорвана ими на части, растерта в пыль, уничтожена. Да, сейчас вой уже пробился сквозь землю, и мертвые уже ходят среди нас.

Ты уверен, что ничего не можешь мне сказать? Хотела бы я знать…

Феи

Они ушли. А мы никогда не сможем последовать за ними.

Охотники

Черт бы все побрал, куда катится этот мир? ЛеРой мертв, и убил его какой-то мелкий служащий с канистрой бензина и спичкой! Он просто стоял над телом, пока то не догорело; ему надо было бы смыться до того, как я туда добрался. Чушь какая-то. О чем он думал?

Ммм... Возможно, я пытаюсь забыть? Что-то... что-то нависало над ним. Что бы это могло быть? Создания невидимого мира, которые теперь перебираются к нам, в наши три измерения?

Может быть, у меня галлюцинации?

Черт, ну и херово же мне, если я думаю, что увидеть нечто, чего на самом деле нет, - это меньшее из зол.

И... подождите... ЛеРой умер месяц назад...

Человеческий фактор

От ночи осталось пять часов. В грузовике у меня чемодан, набитый деньгами. Честное слово, мне бы надо поговорить с кем-нибудь, кто не принадлежит к нашей семье, но кто сумеет меня понять?

Я... мы... семья не всегда успешно общается с людьми. Мы даже не можем на равных говорить с другими, с чужаками (не говори «с незараженными», не говори, не гово...)... с другими клапанами. Другими семьями. Они обходятся с нами, как с изгоями, да к тому же притворяются, что не замечают ничего из того, что творится у них под носом, и все затем, чтобы убедить нас, будто мы бредим.

Значит, люди? Все сложнее и сложнее.

У меня была семья. Настоящая семья, по рождению, не по полученной крови. Я знаю, что у меня была семья. Я давным-давно потерял их фотографии, а в доме, где мы раньше жили, теперь живут какие-то посторонние люди, я так часто менял имена, что уже и не вспомню, куда делись мои настоящие документы, но отсюда не следует, что семьи у меня не было.

И у меня до сих пор есть... ну, друзья – не совсем подходящее слово. Скажем, множество знакомых. Приходится сохранять дистанцию. Они могут кое-что пронюхать, вот что я скажу; странный у них бывает взгляд, когда они застывают на месте, как кролик, который думает, что, если он не шелохнется, змея его не тронет. Есть что-то этакое в вампирах, хотя я не знаю, как ребята вроде Кармелиты умудряются сдерживать эти реакции в стиле «хищник – жертва». Может, семейный секрет Тореадоров; как бы то ни было, у нее это здорово получается, потому что мне ни разу не удавалось заметить, как она подавляет посыл «вот он я, и сейчас я буду тебя убивать», который так легко читается у всех нас. Вообще ничего не замечал.

Но все же у меня есть знакомые. Я все еще разговариваю с людьми, хотя они порою и проявляют ко мне излишнее внимание. Так происходит не только со мной. Посмотрите на Рив: она так часто появляется в обществе, что чужаки поначалу принимают ее за Тореадора. У Пака есть подружка, а то и пять; нет, он не мормон, просто ему хочется быть уверенным, что всегда будет куда податься. Трудно жить рядом с людьми и не разрушать их жизни. Особенно трудно потому, что сам-то ты уже не живой.

Разумеется, всегда есть... выбор. У меня нет гуля, и никогда не было. У Розалии их девять, если ничего не путаю. Ей нравится, когда о ней заботятся. Так она говорит, хотя ей даром не нужна та забота. Чокнутая она. НЕТ. Не чокнутая. Не надо оскорблений.

Гули. Правильно. В голове не укладывается, что люди могут добровольно оставаться рядом с нами, но такое случается. И не всегда дело в крови, которая связывает их. Иногда так проявляется синдром побитой собаки: их терзает стыд и чувство вины, они чувствуют, что мы можем сильно осложнить им жизнь, и с радостью идут за нами. Подружки Пака из таких – ну, или их просто привлекает его аура. Он неплохо изображает «опасного ублюдка». Рив, Перл, Фицжеральд (грёбаный Фицжеральд, это он втянул меня в эту чертову охоту, по его милости я раскапываю всю эту хрень о семье) – все они опасны. Чтобы почувствовать острые лезвия, охраняющие их личное пространство, никакое Зрение не нужно. И все же люди

приближаются к ним. Люди хотят получить раны. Перл права. Порою люди становятся самыми настоящими скотами.

Так, стоп. О чем ты там? Гули. Мне не нужен гуль, я слишком часто перемещаюсь. Каждый месяц – новый город, по крайней мере, пока я в процессе поиска. Но опять же, я во многом – исключение из правил. У меня… бывает что-то вроде вспышек, как тогда, когда я вспоминал тех ребят, которые… но это часть сна, и я уверен, что мог получить их через… нити.

Но гули… довольно популярны среди моих сородичей. Наша семья часто принимает посторонних. Иногда слуга под конец получает в наследство имение; иногда помогает, совсем как член семьи. Разумеется, есть и другая сторона: мне жаль тех бедолаг, которым приходится из последних сил возвращаться к Дрю. Можете считать, что те, кто выживает, чему-то учатся. Но на самом деле ничему они не учатся. Ничему.

Где живут Малкавианы

Боже милостивый, не надо было мне смотреть на календарь. У меня из жизни (жизни?) выпали не то что дни – недели. Может быть, это из-за путешествия. Мы не слишком привычны к переездам из города в город. Не надо этого делать. Люпины. Традиции. Может быть, так нарушение привычного цикла сказывается у вампиров. Может, те, кто, как и я, много путешествуют, подолгу спят. И, наверное, вас не терзает голод, если вы… нет, *дело не в этом*!

Где я *был* все это время?

Хорошо, давайте по очереди. Соединенные Штаты. Много городов. Много Малкавианов. Так много людей, все из разных стран, и все цепляются

за свою культуру, порывают со своей культурой, пытаются сохранить семейные традиции, нарушают семейные традиции – ужас какой-то. Ростом городов уже нельзя управлять, люди готовы сменять свою неповторимость на всю ту чушь, что предлагают по телевизору. Улей. Битком набитый людьми и нами. Если верить тому, что я слышал, старейшины перебираются в Новую Англию – не знаю, что их туда тянет. Может быть, туда свозят Истощенных. В смысле, американских Истощенных. Здесь обитают князья из нашей семьи. Неплохое место для князя, потому что города здесь растут, а потом начинают гнить с самой сердцевины и порою очень быстро умирают. Здесь есть и архиепископы из нашей семейки; я слышал Зов, раздавшийся из Майами, на расстоянии в сотни миль оттуда: наверное, у Контрерас случилось что-то важное. Да, Штаты для нас – хорошее место. Здесь можно жить даже при наличии чокнутых родственников.

Европа. Я был в Европе. Большие сборища чаще всего проводятся в Европе, но места их проведения меняются. Сады Святой Марии или Бисетр[1], Вена с ее Башней Дураков[2], рухнувшие ворота библиотеки Валентина в Марселе, даже Торнс. В Европе много мест, ставших почти священными для наших европейских собратьев, да и для всех нас. Чужаки там слишком суеверны и не позволяют высокопоставленным членам семьи приходить к власти, но и там есть несколько городов, где правят наши сородичи, например, Равенна. Европа... добра к нам. Нити – длинные, но очень прочные. Чужаки стараются держаться от нас подальше, но все же защищают нас. Они не хотят, чтобы мы ополчились против них.

Африка... нет. Я слышал, что порою оттуда приходит Зов, но он очень слаб; наверное, там слишком мало членов семьи и они не могут усилить его. Я... я побаиваюсь Африки, но не могу понять, почему.

Нет, только не Африка. Скорее уж я отправлюсь в Мехико, а это та еще дыра. Родственников оттуда невозможно удержать под контролем. Они просто дикари, куда более злобные, чем можно ожидать от выходцев из города Шабаша. Те штуки, которых я слышал в рассказе Перл... они начинают бормотать, когда я подумываю о Мехико. И мне кажется, там есть что-то древнее, древнее и злое. Может быть, там в земле слишком много мертвецов; может, это одно из мест, которые изменились под влиянием силы.

Дальше на юг, в Южную Америку? Хм. Те земли не слишком нам подходят. Порою оттуда доносится запах пролитой древней крови и пожаров, но запах этот стар и слаб. Зов почти никогда не приходит из Южной Америки; в Камарилье ходят слухи, что там решила поселиться парочка прародителей. Для переселенцев там осталось не так уж много места.

Индия. Вот где идет война за земли, за все те города, что лишись правителей в Неделю кошмаров. Я *знаю*, что меня там не было. Я не слышал Зов, но знавал кое-кого в Европе, кто его слышал. Что за ужас: Малкавианы, преодолевающие сотни и тысячи миль, чтобы попасть туда. Я думаю, что Васантасена тоже отправилась туда, хотя и не знаю, почему я так решил. Я даже не знаю, кто она такая. Я помню ее лицо, но...

Азия. Нет. От Азии надо держаться подальше. Она нам не принадлежит. Реальность там была оформлена, свернута, *съедена*...

---

[1] Психиатрическая больница в Париже.

[2] Средневековая психиатрическая лечебница, сейчас – музей.

Австралия. Там очень много призраков. Много пролитой крови. В городах там живет странное безумие, пришедшее, как мне кажется, из пустошей. Когда я… я? Кто-то еще? Когда я был там, я не мог спокойно и часа проспать. Сны, бесконечные сны стучались в мой мозг – в Австралии днем толком не вздремнешь. Призраки и сны, и пятна крови на стенах зданий. Другие вампиры там неплохо живут, но только не мы, с нашим Зрением, только не мы. Я там даже слышал Зов, но он был какой-то неправильный. Такое впечатление, будто кто-то пытался изобразить Зов, чтобы подманить меня, но этот кто-то был не из семьи. В этом я уверен. В австралийских снах живет что-то реальное. Интересно, что будет если оно войдет в сон наяву, как те…

Господи Боже. Я не мог бывать во всех этих местах. У меня не может быть всех этих воспоминаний. Что-то тут *не так*.

Они что, внушили мне все эти воспоминания? Это работа Пака? Розалии? Фицжеральда?

Откуда все это?

***

О Господи. До рассвета остался час, а я помню только, что последний раз бодрствовал десять дней назад. Я просто проснулся. Я не знаю, где я. Мне незнакома эта мебель, мне незнакома комната. Я не знаю, кто эта женщина на полу.

Мне нужно уйти и спрятаться. Скоро взойдет солнце.

Но я боюсь. Если я засну, я могу никогда больше не проснуться. Я не хочу навеки погрузиться во тьму.

Пожалуйста, кто бы вы ни были. Пожалуйста, прекратите. Дайте мне проснуться, увидеть друзей, почувствовать жажду и утолить ее и делать то, что я считаю нужным. Все, что я хочу, - это спокойное существование. Я не заслужил такого. Я слишком молод.

Пожалуйста. Не забирайте меня больше.

Пожалуйста.

Анатомия безумия

Клан Малкавианов часто не понимают, так как людям свойственно думать, что, если они видели одного Лунатика, они видели их всех. Разумеется, на самом деле это не так: психопат-убийца совсем не похож на одержимого ученого, который, в свою очередь, сильно отличается от мечтательной художницы, которую со старым религиозным фанатиком связывает только кровь.

Именно поэтому Малкавианов так сложно описывать – и так сложно отыгрывать. Очень трудно сохранить равновесие между изображением убедительно, достоверно неустойчивости психики и отыгрышем настоящего безумия, столь явного и отталкивающего, что становится непонятным, как его носитель до сих пор жив. Разумеется, только дееспособные Малкавианы смогли пережить период обучения, но у всех из них есть какие-нибудь отклонения. А так как речь идет о ролевой игре, то психозы Малкавианов должны быть не только правдоподобными, но и запоминающимися. Никого не заинтересует Малкавиан, который считает, что Земля плоская – к игре это не имеет никакого отношения. Так как же надо отыгрывать сумасшедшего вампира, чтобы и самому получить удовольствие, и не испортить впечатление от игры своим товарищам и Мастеру?

Реальность

Нельзя выделить общую причину для всех умственных расстройств. Многие из них вызваны органическими повреждениями, гормональным дисбалансом в организме, травмами и аномалиями развития мозга, старением, приемом наркотиков или болезнями. Определенную роль тут играет и наследственность, но не стоит забывать и о случайностях. Разумеется, расстройства такого рода невозможно излечить только психологическими методами; для достижения какого-нибудь прогресса в лечении требуется прием лекарств и разного рода процедуры.

С другой стороны, многие расстройства вызваны внешними обстоятельствами. Некоторые из них возникают только под влиянием происходящих событий – например, актов насилия. Раньше ученые считали, что психические расстройства связаны только с окружающей средой, и только недавно стали уделять внимание наследственности и органическим процессам.

Психические заболевания включают широкий перечень расстройств, начиная от состояний постоянной тревожности и заканчивая аутизмом, синдромом нарушения внимания и такими серьезными болезнями, как кататония. Список расстройств слишком обширен, и мы не будем приводить его здесь, но игрокам следует помнить, что психических заболеваний очень много.

Отыгрыш Лунатика

При отыгрыше персонажа, тем более – вампира, реализм вполне может уступить место драматичности и необходимости следовать сюжету. Выбор и отыгрыш психоза должен зависеть не от вероятности его возникновения, а от того, насколько он подходит к игре.

Во-первых, существует множество расстройств, которые просто не отыгрываемы: делирий, слабоумие, кататония и тому подобные заболевания не позволят персонажу действовать (к тому же сир, по условиям игры, вполне может счесть такого отпрыска «неудавшимся» и приступить к созданию нового – после уничтожения «отработанного материала», разумеется). Психополовые расстройства тоже не желательны, во-первых, потому, что они могут осложнить жизнь другим членам группы, во-вторых, потому, что у Малкавианов, как и у остальных вампиров, нет ярко выраженного полового влечения. С другой стороны, некоторым группам игроков такие расстройства могут показаться настоящей находкой – в этом случае выбор у вас будет шире. Наконец, некоторые расстройства недостаточно интересны. Боязнь числа 13 или деревьев технически вполне осуществим, но едва ли подходит к жанру ужасов.

Разумеется, мало кто из Малкавианов считает себя «сумасшедшим», точно так же, как мало кто из старейшин любого клана – какими бы жестокими они ни были – считает себя «злыми». Многие члены клана понимают, что они не вполне соответствуют представлениям людей и Сородичей о «нормальности». Но они склонны считать, что это связано с их… знаниями о мире и его законах, а не с болезнью или какими-нибудь отклонениями. Некоторые признают, что их понимание мира чужаки склонны считать безумием, но при этом сами Малкавианы настаивают, что только они могут ясно все видеть и осмыслять; а значит, это не они, а весь остальной мир живет во лжи.

Забавно, но некоторые Малкавианы соглашаются с тем, что их линия крови унаследовала некоторую долю безумия, которое проявляется, например, у Старцев. В преданиях клана говорится о проницательности и силе Малкава, которые были столь велики, что разум выбранным им детей не выдержал. Только постоянное истощение крови Малкава и ослабление видений позволяет младшим поколениям сохранять хоть какое-то подобие разума – по крайней мере, такой вывод не противоречит здравому смыслу.

Важно понять, что реальность Малкавиан во многом зависит от их безумия, вокруг которого она и формируется. Нельзя сказать, что одержимость шизофреника связана с его верой или убеждениями; он вырывает глаза своим жертвам не потому, что *верит*, будто таким образом сумеет избавиться от контроля с их стороны, а потому, что *знает* это. Реальность Малкавиан обусловлена их психозом и поэтому может принимать самые разные формы. Реальность у них *разная*, потому что они смотрят на нее сквозь треснувшее стекло. Поэтому лучше избегать таких слов, как «вера», причем как при описании персонажа, так и при его отыгрыше. Не следует говорить: «Мой Малкавиан верит, что мир вокруг него – это разлагающийся труп Бога», лучше сформулировать эту мысль так: «Мой Малкавиан видит, как разлагается мир, и знает, что наша планета – это тело Бога». Даже незначительные изменения в предложении сделают вас более убедительным, а вашего персонажа – более достоверным.

Разумеется, можно и вовсе не обсуждать ваш психоз с другими членами группы, за исключением совсем уж крайних случаев. Пусть они сами в холе игры выясняют, что с вами не так. Но при этом надо помнить, что, даже если вы не станете сообщать другим игрокам о своем расстройстве, обсудить его с мастером просто необходимо, хотя бы ради того, чтобы предотвратить ненужные конфликты между членами группы.

Конфликты между *персонажами* вполне списываются в игру, но не следует выбирать расстройство, которое заставит остальных игроков чувствовать себя не в своей тарелке – это помешает игре.

Не следует забывать и о том, в какой период времени жил ваш Малкавиан. Психоз у вампиров, получивших Становление до эпохи Юнга и Фрейда, может соответствовать современным научным описаниям, но, скорее всего, такие вампиры будут демонстрировать признаки «одержимости». Совсем юные новообращенные, воспитанные издерганными родителями и выросшие в окружении быстро меняющихся технологий 21 века, могут быть более безумны, чем даже старейшины. Ганнибал Лектор не вписался бы в рассказы По; персонажи, чьи расстройства не соответствуют времени, в котором они жили, могут затруднить развитие игры.

Массовая культура тоже не способствует сохранению духа игры. Теоретически, шизофреник-Малкавиан может считать себя героем плохого детектива или рыцарем-джедаем, но если вы введете такого персонажа в игру, то, во-первых, остальные игроки не будут относиться к нему всерьез, во-вторых, он сам не будет воспринимать игру серьезно. Кто это там... *джедай?..*

Наконец, не стоит пренебрегать чтением и сбором информации. Нет, мы *не считаем*, что достаточно будет посмотреть «Матрицу» и скопировать Лоренса Фишборна[1] с его идиотской верой в то, что люди – живые батарейки для роботов и тому подобный бред. Прочтите учебник по психологии для начинающих или «Уловку-22». Посетите выставку сюрреалистов или пролистайте книгу по истории искусства – многие художники были в какой-то мере чокнутыми. Прочтите что-нибудь по философии; многие философские доктрины (например, Ницше или Декарта) при небольших изменениях и убедительном отыгрыше вполне сойдут за психические расстройства. Богословие тоже может стать источником вдохновения.

Любой человек может изобразить кого-то, кто верит в нечто необычное. Весь фокус в том, что личность вашего Малкавиана должны соответствовать его психическому расстройству, - тогда ваши товарищи по игре поверят в него.

Психозы

Одна из самых сложных задач при создании персонажа-Малкавиана – это выбор психоза, который, с одной стороны, должен быть достаточно прост в отыгрыше и одновременно интересен, а с другой стороны, достаточно достоверен, чтобы ваш персонаж выглядел по-настоящему сумасшедшим. Здесь может помочь учебник по психиатрии, но, как уже упоминалось выше, многие описываемые в нем заболевания не подходят для неупокоенного существа.

---

[1] Лоренс Фишборн родился 30 июля 1961 года в Аугусте (штат Джорджия, США). Карьеру начал в десять лет в телешоу. В четырнадцать лет, солгав о своем возрасте, он снялся в фильме Френсиса Форда Копполы `Апокалипсис наших дней` (1979), у этого же режиссера актер играл и в других картинах - `Бойцовая рыбка` (1983), `Клуб `Коттон` (1984), `Сад камней` (1987). В историю кинематографа Лоренс Фишборн вошел как первый чернокожий актер, исполнивший заглавную роль в экранизации шекспировской пьесы `Отелло` (1995), поставленной Оливером Паркером. В «Матрице» исполнял роль Морфеуса.

Помните, что приводимые ниже описания весьма условны, но они помогут вам лучше представить себе психозы, описанные в книге правил, а значит – и создать более «правдоподобного» Малкавиана.

Шизофрения и в самом деле предполагает некоторую «расщепленность» сознания больного, но это не раздвоение личности. Как правило, наблюдается несоответствие между чувствами и идеями; шизофреник может вполне спокойно говорить о трагедии, но становится угрюмым и замкнутым при обсуждении приятных воспоминаний. Многие люди считают, что шизофрения – это и есть раздвоение личности, но они неправы.

Раздвоение личности чаще встречается у женщин, чем у мужчин, и, по некоторым предположениям, может быть вызвано пережитым насилием. «Личности» больного расходятся не настолько сильно, чтобы иметь разные имена или пол (хотя и такое возможно); у вампира с этим расстройством может быть три личности, откликающиеся на одно имя, но сильно отличающиеся друг от друга. Одна из этих личностей может быть «сильнее» остальных, она будет выходить на первый план в тех ситуациях, с которыми две другие личности «не могут справиться», при этом она может быть весьма сердитой и недовольной своей ролью. Смена личностей часто происходит мгновенно и обычно бывает вызвана стрессовой ситуацией или окружающей обстановкой.

Навязчивые состояния – это не только постоянное повторение действий, хотя и без этого не обходится. Больных преследуют навязчивые идеи, которые могут серьезно повлиять на их жизнь. Часто эти идеи связаны с насилием или порчей, они нарушают обычный ход мыслей больного и причиняют ему страдания. С другой стороны, больной постоянно повторяет определенный набор действий, часто имеющих для него особый смысл. Во многих случаях больной начинает повторять одно и то же действие (например, считать, мыть и что-то перекладывать) под влиянием навязчивых мыслей. Да, такие больные сильно волнуются и переживают, если им помешать в выполнении этих действий; у человека это может стать причиной депрессии, но вампир от сильных переживаний может впасть в безумие. Навязчивые состояния, как правило, сохраняются на протяжении всей жизни больного и могут не прекратиться и после его смерти.

Маниакально-депрессивный психоз теперь принято называть биполярным психозом. Человек с этим заболеванием может испытывать или сильнейшее возбуждение, или общую подавленность; каждое из этих состояний может сохраняться в течение разного времени. Движения и речь больного замедляются или ускоряются в зависимости от того, в каком именно состоянии в данный отрезок времени он находится. В некоторых случаях возможны галлюцинации.

Не стоит забывать, что Малкавианы практически не могут превозмочь свои заболевания, пусть даже на короткое время. Многие из них просто не понимают, что с ними не все в порядке; то есть, они могут считать, что в каком-то абстрактном смысле они отличаются от окружающих, и даже могут пофилософствовать на эту тему, но ни за что не поверят, что они больны. Малкавианы редко тратят Силу воли на преодоление своего психоза, так же редко, как обычный человек пытается подавить свое решение расплатиться наличными или отказывается от обеда, если он голоден и не сидит на диете. Им этого просто не надо.

Новые психозы

Десенсибилизация (падение чувствительности)

У вампира с этим расстройством как бы ампутированы чувства. Он не может испытывать сильных эмоций, будь то радость, грусть, гнев или любовь. У больного, если так можно выразиться, просто отсутствуют нужные нейронные связи.

Доминирование или узы крови могут привести такого вампира «в чувство», но даже такое сильное сверхъестественное воздействие влияет скорее на поведение вампира, чем на его психику. Даже в случае Клятвы Крови вампир переживает любовь и обожание к хозяину отстраненно, как актер, исполняющий роль. Он бросится под машину, чтобы спасти «свою любовь», но при этом не промолвит ни слова, не улыбнется и не заплачет. Впадая в безумие, он молча крушит все вокруг, когда его охватывает Красный Ужас, он молча убегает прочь, как таракан от света.

Вампиры с этим расстройством часто не могут до конца поверить в собственные идеалы, поэтому сложность всех бросков на Человечность, Совесть, Убежденность и Путь увеличивается на 2. Запас кубиков при бросках на социальные характеристики уменьшается на единицу, так как использование таких характеристик подразумевает проявление эмоций; вампиры с десенсибилизацией не могут выбирать Актерство как одну из своих способностей.

Необоснованная трата крови

Это расстройство не бросается в глаза. Страдающие им вампиры не могут сознательно контролировать запас крови. Они часто бессознательно тратят кровь на увеличение Атрибутов и Способностей – обычно в неподходящее для этого время и без какой-либо цели. Например, они могут увеличить силу, сидя за столом с выпивкой, повысить скорость реакций во время написания письма и т. п. Известно, что иногда такие больные тратят кровь даже днем, во время сна, при этом они просыпаются с более сильным чувством голода, чем обычно, и не могут понять, с чем это связано.

Если персонаж страдает этим расстройством, Рассказчик может решить, что один раз за сессию он должен тратить единицу крови на увеличение определенного Атрибута, или что при пробуждении запас крови у него будет на единицу меньше положенного. Рассказчик может не конкретизировать, когда и на что персонаж потратил единицу крови, - достаточно будет сказать, что запас крови у вампира уменьшился. В конце концов, вампир может и не знать, на что ушла его кровь. Желательно, чтобы игроки отыгрывали это расстройство (например, они могут начать бесцельно тратить кровь в середине напряженной сцены, просто чтобы растревожить товарищей). При этом мастер может сделать так, чтобы это расстройство было именно недостатком, а не случайным капризом.

Мазохизм

У человека, страдающего этим недугом, боль тесно связана с удовольствием. У вампиров, которые больше не могут получать удовольствия

от секса как такового, мазохизм связывается с удовольствием от крови или Поцелуя. Обычно мазохизму сопутствует глубоко укоренившийся стыд, и вампиры-мазохисты часто испытывают отвращение к процессу питания от смертных. Восстановить душевное равновесие им удается за счет испытываемых страданий, которые они считают наказанием за удовольствие, полученное во время приема крови.

Вампиры с этим расстройством испытывают определенные сложности при лечении ран. Вампир, чье здоровье опустилось ниже уровня Ушибов, должен выполнить бросок на силу воли со сложностью 6; в случае неудачного броска в течение следующего хода он не сможет действовать, переживая восхитительное ощущение боли. Более того, для исцеления с помощью крови вампир-мазохист должен выполнить бросок на Самоконтроль со сложность 8, вне зависимости от тяжести ран.

Провалы в памяти

Это расстройство не похоже на амнезию в привычном значении. Вампир не забывает раз и навсегда те или иные моменты своей жизни; вместо этого у него в самое неподходящее время из памяти выпадают некоторые события и факты. Воспоминания исчезают, но могут вернуться через несколько минут – или через несколько десятилетий.

Вампир, страдающий этим расстройством, как минимум один раз за сцену будет что-то забывать. Например, он может забыть, куда положил ключи (если вы стоите перед запертой дверью убежища, а на востоке уже алеет заря, такая забывчивость может доставить немало хлопот), или же забыть имеющеюся у него Способность и даже о том, что такая Способность у него была («Ты чего на меня уставился? Я в жизни не прикасался к клавиатуре»).

Так как этот психоз требует особого внимания со стороны мастера, игроки должны дважды подумать, прежде чем выбрать его для своего персонажа. Да, игрок может изобразить незначительные провалы в памяти, но со временем эти провалы будут становиться все серьезней. Сложно определить, когда именно лучше всего забыть о том, как стреляют из ружья, чтобы товарищи по группе не разозлились и не устроили «суд Линча». В таких случаях желательно посоветоваться с Рассказчиком.

Фиксация на предмете

Вампир с этим расстройством связывает свое благополучие с посторонним объектом, и связь эта настолько сильна, что он уверен: без этого объекта он не сможет нормально существовать. Обычно такое расстройство вызывается некоей травмой, в получении которой данный предмет сыграл значимую, хотя и не всегда очевидную роль. Например, больной может испытывать сильнейшую привязанность к обручальному кольцу своей умершей невесты, если в тяжелые годы возможность взять эту невесту за руку была его единственным утешением. Другой больной может считать источником силы ремень своего отца, которым тот порол его в детстве.

Если больные вынуждены находиться вдали от объекта привязанности, запас бросков на все действия у них уменьшается на два. Скрыть это расстройство от внимательного наблюдателя практически невозможно; в минуты сильного волнения вампиру придется выполнять бросок на Силу

воли, чтобы избежать искушения прижать предмет к себе, потереть его или еще каким-нибудь образом не проявить привязанность к этому предмету.

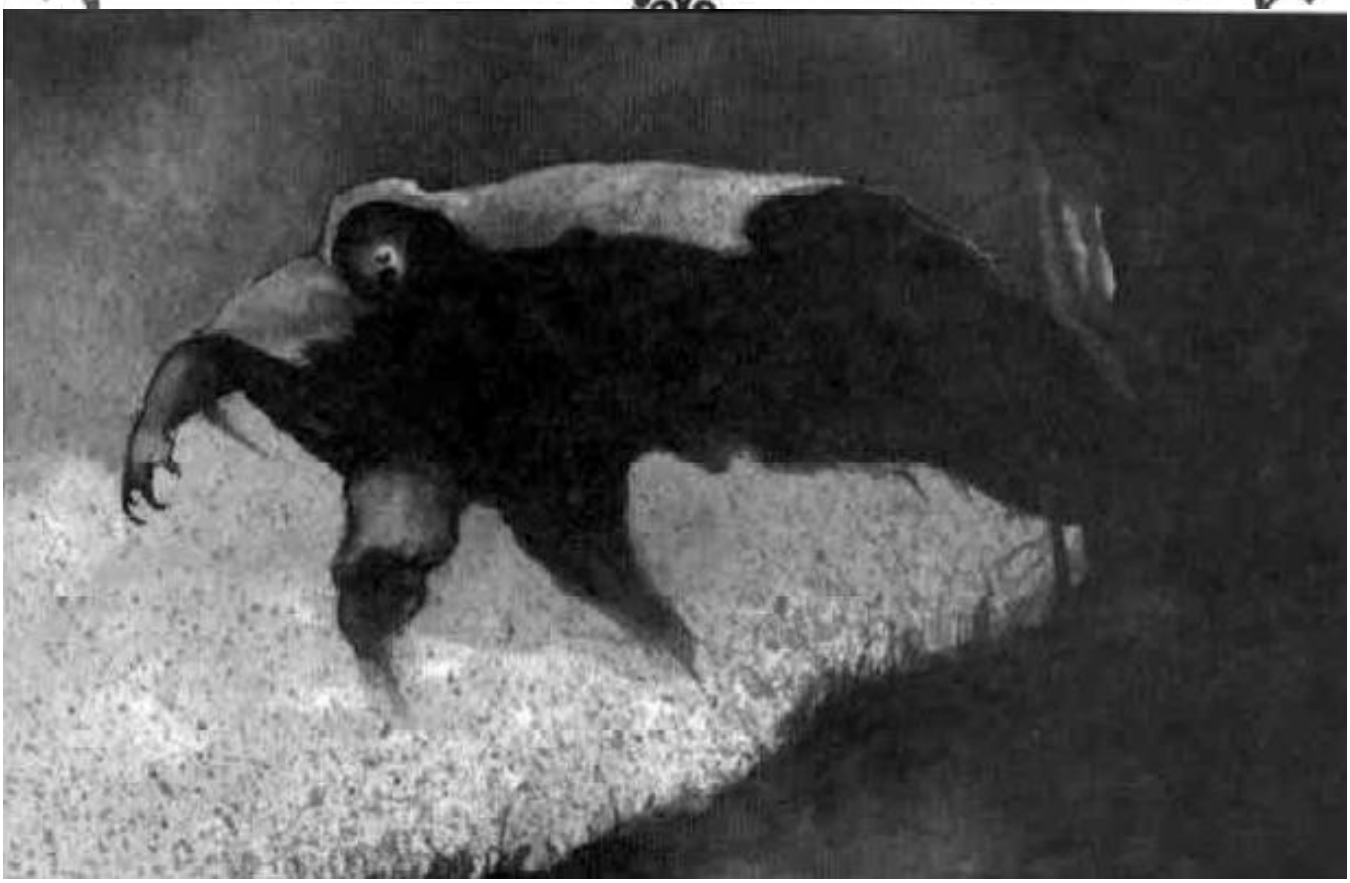
Иногда это расстройство дает толчок к развитию других психозов. Страдающий фиксацией вампир может заболеть, например, раздвоением личности, и каждая из этих личностей будет иметь определенное отношение к предмету. Например, у упоминавшейся выше жертвы семейного насилия одной из множественных личностей может стать авторитарное существо, похожее на ее отца.

Впадение в детство

Попадая в сложные ситуации, вампир с этим расстройством по уровню умственного развития начинает походить на ребенка. Обычно это сопровождается неспособностью установить связь между причиной и следствием, размытостью моральных понятий и желанием избежать противостояния. Такие больные далеко не всегда считают себя несчастными детьми, потерявшими родителей, - чаще всего страдающие этим недугом вампиры воспринимают себя как вполне сформировавшихся личностей. Разумеется, они весьма эгоистичны, боятся всего неизвестного и тянутся к сильным фигурам «родителей», но на такие нюансы больные стараются не обращать внимания.

У вампиров с этим расстройством сложность всех бросков на Инстинкты и Самоконтроль увеличивается на 2: дети не понимают необходимости дисциплины и не настолько владеют собой, чтобы управлять внутренним Зверем. Впавшие в детство вампиры в этом ничем не отличаются от обычных детей.

Рассказчику следует помнить, что неправильное использование этого психоза делает Малкавиана скорее привлекательным, чем пугающим. Получается тот самый типаж с плюшевым мишкой и тапочками с «ушками». Правильный отыгрыш этого психоза должен вселять в зрителей ужас: сверхъестественное создание, не делающее различий между добром и злом. Поэтому желательно тем или иным образом наказывать игроков, которые отыгрышем этого расстройства вызывают смех, а не страх.



Суицидальные наклонности

Это расстройство сильнее распространено среди старых вампиров, хотя порою встречается даже у новообращенных. Вампир испытывает сильнейшее отвращение к собственному телу, его ужасает мысль о «вечной жизни» или о необходимости постоянно существовать в мертвой, холодной оболочке. Это отвращение бессознательно, на уровне сознания «желание смерти» никак не проявляется, хотя в поведении больного и могут присутствовать пугающие моменты.

Когда персонаж сталкивается с очевидным доказательством собственного бессмертия – например, при посещении кладбища, где похоронена его смертная дочь, или при виде умершего гуля, - он должен немедленно выполнить бросок на Силу воли, иначе его поведение становится потенциально опасным для его дальнейшего существования. Поведение может быть или очевидно опасным – например, персонаж может ворваться на Элизиум и рассказать князю, о чем тот сейчас думает, - или же более скрытным (например, персонаж может пообщаться с репортером, тем самым нарушив Маскарад).

В любом случае, стремление к смерти существует только на подсознательном уровне и не обсуждается. Персонаж будет упорно стремиться выполнить задуманное, сопротивляясь любой попытке его отговорить. Он даже может верить, что его задумка совершенно безопасна. Такое поведение длится на протяжении сцены или двух, но вызванные им последствия могут еще долго омрачать персонажу жизнь.

Ассоциированное ощущение (синестезия)

Это расстройство связано не столько со способностью к мышлению, сколько с восприятием и ощущениями. Сигналы, приходящие от органов чувств вампира, как бы «смешиваются»; хотя он по-прежнему способен воспринимать сенсорную информацию, информация, поступающая от одного органа чувств, как бы маскируется под сигналы от другого органа чувств. Иными словами, такие больные «слышат» цвета, «нюхают» текстуры, «пробуют на вкус» звуки и только с большим трудом могут воспринимать получаемую информацию иным образом.

Сам больной, как правило, привыкает к столь необычному способу получения информации, и проблемы у него возникают тогда, когда ему надо донести до окружающих, что же он почувствовал. Персонаж с такой болезнью будет испытывать серьезные затруднения, если ему понадобится сформулировать что-то вроде «перережь красный проводок», - точно так же ему будет очень сложно понять, о чем говорят окружающие. Так как проявляться синергия может по-разному, нет никакой гарантии, что два персонажа с этим расстройством смогут понять друг друга.

Помимо описанных выше проблем в повседневном общении, вампир получает штраф +2 к сложности бросков на Выразительность и Актерство (за исключением тех случаев, когда ему надо создать совершенно сюрреалистическое произведение искусства). Больной может потратить единицу Силы воли, чтобы привести свои ощущения в норму на одни ход – или, скорее, чтобы иметь возможность объяснить другим, что же он видит, слышит, чувствует и обоняет. Персонаж по-прежнему будет слышать звон и воспринимать его как привкус пряности, но он хотя бы сможет понять, что остальные этот слышимый им привкус называют звоном.

Вопросы о Каитиффах

Но если при Становлении Малкавиан автоматически заражается безумием, то Малкавианов-Каитиффов существовать не может?

На самом деле немного не так. Малкавианы, как и остальные вампиры, порою оставляют без присмотра новообращенных отпрысков, предоставляя им самим искать свой путь в мире. Обычно такие отпрыски так же безумны, как и остальные Малкавианы, но никогда не развивают присущие клану Дисциплины и не поддерживают с кланом никаких связей.

Все обращенные Малкавианами Каитиффы безумны?

Нет. Иногда кровь истощается настолько, что отпрыск после становления сохраняет разум. Такие новообращенные всегда становятся Каитиффами, так как их сиры чувствуют, что в этих птенцах… есть какой-то изъян, недостаток. Поэтому игрок, отыгрывающий Каитиффа с сиром-Малкавианом, может по желанию взять психоз или отказаться от него – или предоставить право выбора Рассказчику.

Каитифф, унаследовавший безумие от своего сира, будет иметь доступ к Сети?

Возможно. Малкавианов не слишком волнует тот факт, что их могут подслушать. Скорее всего, Каитифф, показавший, что он может связаться с

Сетью, будет выслежен и убит – часто инстинктивно. Если Рассказчик решит, что у Каитифа есть доступ в Сеть, то такой персонаж *обязательно* должен иметь психоз, к тому значение Времени Малкавианов (Malkavian Time) у него будет равно нулю (он может иметь соответствующий талант, но при бросках будет учитываться только значение Сообразительности). Вампир со значением Времени Малкавианов, равным или превышающим единицу, может быть только Малкавианом, владеющим Дисциплинами клана и имеющим доступ в Сеть, и не важно, позаботился его сир об его обучении или нет.

Сеть Безумия

Любой Малкавиан изначально имеет доступ (до определенной степени) к сверхъестественной бестелесной нервной системе, если только мастер не решит, что связываться с этим рассадником заразы не стоит. Эта система часто называется Сетью Безумия (или Паутиной, Гобеленом, тканью и т. п.). Отсюда не следует, что все члены клана постоянно связаны друг с другом посредством телепатии или что они ежеминутно получают исходящие из Сети сигналы. Если уж на то пошло, Малкавианы проводят в Сети очень мало времени. Многие из них слышат слабое бормотание только два-три раза в году. Большую часть ночей единственным компаньоном Малкавиана, живущим у него в черепушке, является его безумие.

Никто точно не знает, что представляет собой Сеть. Малкавианы убеждены, что она как-то связана с Малкавом, но никто не доказал, что они правы. Легенда о Малкаве, существующим на психическом уровне в разумах всех его потомков, весьма популярна, не менее популярно и предположение, что он создал Сеть, чтобы с ее помощью следить за миром глазами своих правнуков, не выходя при этом из состояния дремы. Только Четвертое Поколение знает ответ на этот вопрос, но они не очень-то склонны к общению.

Паутина не связана с Помешательством – вампиры иных кланов могут обучиться Помешательству, но никому из них не дано услышать Зов. Некоторые ученые сравнивают Сеть с узами крови и считают ее чем-то вроде симпатической связи, основанной на крови и обладающей различными (и весьма сильными) свойствами. Но эта теория имеет свой недостаток: гули Малкавианов с Сетью никак не связаны.

Чем бы ни была Сеть Безумия, никто, даже сами Малкавианы, не может понять ее до конца. А поэтому Сеть предоставляет мастеру множество интересных возможностей, от создания сюжетных зацепок до «бога из машины». Можно написать целую книгу правил обращения с Сетью, и все равно будут находиться новые и новые ее проявления и возможности. Итак, Сеть полностью управляется мастером – если он захочет ввести ее в игру.

Особенности Проницательности

Если мастер не хочет развираться в хитросплетениях Сети Безумия, можно ввести в игру Дополнение Проницательности, описанное во «Времени жидкой крови». Хотя это Дополнение разрабатывалось специально для вампиров с ослабевшей кровью, трудно не согласиться, что любая способность к предвидению, основанная на Прорицании и Помешательстве, прекрасно подходит Малкавианам.

Мастер может также ввести в игру и Сеть и Проницательность, тем или иным способом совместив их.

Новый Талант

Время Малкавианов

Джентри пытался бороться, но заостренное дерево в сердце действовало не хуже сильного снотворного и не давало ему прийти в себя. С огромным трудом – глаза его стали как каменные - он сумел перевести взгляд на тварь, которая, подобно летучей мыши, угнездилась рядом с его головой. «Как?..» - прохрипел он.

Хрупкий вампир лишь пожал плечами. Голос его был холоден и спокоен. «Лита сказала мне, что ты здесь, и, возможно, попытаешься от нее избавиться».

Джентри обратил лихорадочный взгляд на край водостока, все еще покрытый влажным пеплом, оставшимся от Литы. «Но…»

Пальцы, коснувшиеся его лица, казались ледяными.

Этот свойственный Малкавианам Талан отражает связь Лунатиков с общим подсознанием клана и, разумеется, является сверхъестественным по своей природе. Он позволяет Малкавианам входить в потоки Сети и «выуживать» оттуда сообщения, импульсы, общие видения и информацию о предстоящих сборищах клана.

Обычно броски на Время Малкавианов выполняет мастер, особенно в тех случаях, когда дело касается собраний клана. Мастер в тайне от остальных участников выполняет бросок на Сообразительность + Время Малкавианов примерно за неделю до собрания. При получении одного успешного балла Малкавиан слышит призыв, побуждающий его немедленно идти в указанное место, - но уже после начала собрания. Три успешных балла означают, что Малкавиан будет знать о встрече за день или два до нее и примерно будет представлять себе, зачем она проводится. Пять успешных баллов предупредят вампира за неделю, к тому же он достаточно четко увидит цели встречи. Шесть и более успешных баллов могут причинить вред – они означают, что несчастный сумасшедший вампир слишком глубоко погрузился в потоки информации и начинает ощущать психозы старейшин…

Теоретически, через Сеть можно *намеренно* послать сообщение, но это не значит, что Сеть является этаким аналогом (или ухудшенной версией) сотового телефона. По большей части все «посылаемые» сообщения для получателей, отдаленных от их источника более чем на несколько футов, выглядят как бессмысленные крики, передающие боль или сильные эмоции Малкавиана. По этой причине Малкавиан, у которого значение Таланта больше трех, может слышать предсмертные крики своих собратьев, находящихся в том же городе.

Но, невзирая на все сложности, через Сеть можно намеренно послать сообщение даже без Помешательства. Это сложно, но все же Малкавиан может попытаться это сделать. Выполняется бросок на Сообразительность + Время Малкавианов со сложностью 9. В случае успеха Малкавиан может передать сообщение одному вампиру, находящемуся в том же городе (по решению Рассказчика расстояние может быть увеличено). Один успешный балл позволяет передать два слова.

Учтите, что значение этого Таланта вовсе не обязательно должно быть больше нуля, чтобы Малкавиан мог подключиться к старой доброй нервной системе клана. На самом деле новообращенный может стать еще... безумней, когда у него в голове начнут звучать сообщения, а он не будет знать, откуда они поступают.

* Ваши «братья» удивляются тому, что вы сумели дойти до места собрания.

** Вы привыкли к приходящему время от времени Зову.

*** Иногда вы слышите слабое эхо сообщений, предназначенных не вам.

**** Когда умирает один из членов семьи, вам становится известно об этом.

***** Вы – непререкаемый местный авторитет в вопросах *необходимости*.

Владеют: Малкавианы. Только Малкавианы.

Специализации: нет.

Дисциплины

Когда дело доходит до Дисциплин, старейшины Малкавианов ничем не отличаются от старейшин других кланов: они всегда пользуются возможностью развить свои способности и воздействовать ими как на себя, так и на окружающих. Но старейшины Малкавианов из-за своей постоянной и тесной связи с сумасшествием могут добиваться таких эффектов, которые вампирам, остающимся в своем уме, просто не доступны.

Игрок может решить, что его персонаж – один из немногих Малкавианов, не затронутых всеобщим «пробуждением», и сохранить за ним привычные Дисциплины Прорицания, Затемнения и Доминирования. К тому же, потомки таких «отщепенцев» тоже будут иметь склонность или к Доминированию, или к Помешательству, поэтому у игроков есть все основания для выбора Малкавиана с Доминированием.

Некоторые из перечисленных ниже сил высокого уровня могут быть выбраны или как силы Помешательства, или как отдельные Дисциплины. Применение этих сил связано как с Сетью, так и с личностью вампира. Когда Помешательство у Малкавианов Камарильи было заблокировано, они научились справляться с этим, заменив основанные на выходе в Сеть пропавшие способности новыми, использующими Прорицание и Затемнение. Может быть, у них и не было Помешательства, зато Разум Легиона всегда оставался с ними.

Описываемые ниже Дисциплины рекомендуется использовать только для Малкавианов; значимость Сети уменьшится, если кто-нибудь из Тореадоров или Тремер получит способность прикасаться к этой бесплотной нервной системе клана. Зов – это одно из проявлений Проклятия Малкава, если вам так угодно, и Малкавианы дорого заплатили за него.

Примечание: Практически для всех Дисциплин приводятся правила Театра Духовного Ока (Mind’s Eye Theatre, MET). Некоторые из описываемых сил при отыгрыше «вживую» не применимы, их разумней использовать в настольной игре, когда есть возможность немедленно связаться с мастером.

Гомон (Babble)

Прорицание шестого уровня или Помешательство шестого уровня

Одной из наиболее характерных способностей прежних Малкавианов было умение общаться друг другом с помощью Сети, преодолевая огромные расстояния. Малкавиан с этой способностью может установить связь между несколькими персонажами и дать им возможность свободно разговаривать (всем участникам переговоров действительно нужно говорить, причем громко). Каждый из участвующих в общении слышит собеседников так, как будто они стоят рядом с ним. Например, если Розалия находится у себя в тихом спокойном убежище, а Пак – на шумной улице, то Паку не надо повышать голос – Розалия и так услышит его, но Розалии придется говорить очень громко, чтобы заглушить шум уличного движения.

Система: Количество персонажей, с которыми может одновременно связаться Малкавиан, равно значению его Силы воли. Чтобы связаться с персонажем, который этого не хочет, выполняется бросок на Обаяние + Эмпатия, сложность броска равна Силе воли у этого персонажа. Игрок может присоединить к разговору и большее количество вампиров (не больше, чем сумма значений Силы воли и Эмпатии у его персонажа), но только при условии, что психозы этих вампиров не позволяют им сопротивляться Гомону.

Система МЕТ: Без мобильных телефонов или раций эту силу отыграть практически невозможно. Мастер может взять ответственность за реализацию этой силы на себя: например, он может подходить к игрокам и передавать им сообщения, якобы полученные с помощью Гомона.

Зов (Call)

Прорицание восьмого уровня или Помешательство шестого уровня

Хотя многие собрания клана проводятся спонтанно, а Зов при этом вызывается неосознанной потребностью Малкавианов города во встрече, Зов можно послать и намеренно. Сделать это можно с помощью Помешательства или Прорицания, хотя посредством Помешательства сделать это намного проще.

Система: чтобы послать Зов, Малкавиан (и только Малкавиан) выполняет бросок на Восприятие + Эмпатия, сложность броска равна 6. Другие члены клана услышат Зов и откликнутся на него (если захотят) только в том случае, если выполнят бросок на Время Малкавианов.

Успешные баллы	***Радиус действия***
1	Все Малкавианы в пределах трех кварталов
3	Все Малкавианы в радиусе 3 миль
5	Все Малкавианы в радиусе 10 миль
7	Все Малкавианы города
10	Все Малкавианы метрополиса или города с пригородами
13	Все Малкавианы в радиусе 300 миль
15	Все Малкавианы континента
20	Все Малкавианы мира

Зов не имеет словесного оформления, он просто передает образы места и времени. Не указывается цель, не называется место встречи, но в этом и нет необходимости. Зов воспринимается на уровне инстинктов, поэтому американский Малкавиан, который ни слова не знает по-французски, окажется в Париже и услышит там Зов, он сумеет с помощью видений и ощущений добраться до нужного места с той же легкостью, как и французские Лунатики.

Система МЕТ: при живом отыгрыше эта сила реализуется с некоторым запозданием. Иными словами, персонаж должен сообщить мастеру о своем намерении послать Зов, затем мастер сам сообщает об этом всем затронутым Зовом Малкавианам. В конце концов, вы можете не знать всех Малкавианов города, но ваш Зов они все равно услышат (с помощью мастера). Можно предупредить мастера заранее, за несколько дней до игры, чтобы он смог внести соответствующую пометку в записи всех Малкавианов, прежде чем вручить им все необходимые в игре бумаги. Успех считается автоматическим, но Зов не может выйти за пределы города: Зов, переходящий от города к городу, лучше оставить в полном распоряжении мастера.

Язык Сивиллы (Sibyl’s Tongue)

Прорицание шестого уровня

Старшие Малкавианы пользуются вполне заслуженной репутацией провидцев и предсказателей. Сила Языка Сивиллы позволяет еще больше развить их способности: наделенные ею Малкавианы могут, с помощью развитого Прорицания, находить в Сети ответы на поставленные вопросы. Если кто-то из Малкавианов знает ответ, прорицатель может подключиться к воспоминаниям этого Малкавиана и извлечь из них нужную информацию.

Но в случае провала прорицателя ждет наказание. Открыться Разуму Легиона, нагим окунуться в его воды – это опасный шаг. На Малкавиана, пользующегося этой силой, могут лавиной обрушиться все безумные мысли членов клана. Это очень… неприятно.

Система: в течение хода Малкавиан концентрирует все свои мысли на Сети. Затем игрок выполняет бросок на Сообразительность + Расследование со сложностью 8. В случае успеха Малкавиан получает нужный ему ответ, и чем больше будет успешных баллов, тем понятней будет этот ответ. Но помните: кто-то из Малкавианов (за исключением самого Малкава, само собой) должен знать ответ на задаваемый вопрос.

Если бросок оказывается неудачным, у Малкавиана начинаются неприятности. Мешанина мыслей и эмоций, из которых состоит Сеть, заполняет его разум на такой скорости, что отфильтровать получаемую информацию просто невозможно. До окончания сцены вампир получает два дополнительных психоза. Если бросок был провален, один из этих психозов сохраняется навсегда.

По решению Рассказчика особо опасные вопросы могут вызывать психоз даже в том случае, если бросок был удачным, последствия провала в этом случае будут еще более серьезными. В особенности это касается вопросов, ответы на которые хранятся в памяти Старцев – никто, как бы хорошо не был он подготовлен, не захочет прикасаться к ней.

Система МЕТ: Чтобы активировать эту способность, игрок тратит одну или несколько единиц Ментальных Характеристик, чем больше единиц будет

потрачено, тем точнее будет полученный ответ (выдается Рассказчиком). Проведите простой тест (помните, вы не обязаны никому докладывать о своих действиях). В случае выигрыша или ничьей Малкавиан может подсоединиться к Паутине и получить нужную ему информацию. В случае провала Малкавиан впадает в истерику и получает два дополнительных Психоза (сохраняются в течение часа или одной сцены). Психозы могут произвольно выбираться из набора карточек с психозами, подготовленными для отыгрыша Помешательства. В любом случае расходуются единицы Ментальных Характеристик.

Если мастер не может озвучивать эту силу или если он хочет ускорить процесс игры, Малкавиан может пользоваться Языком Сивиллы для получения доступа к Знанию, которого в обычных условиях у него нет. Тратится две единицы Ментальных Характеристик, проводится простой тест, описанный выше. В случае успеха игрок получает один дополнительный уровень выбранного Знания. Например, если эта сила используется персонажем с уровнем эксперта Знания Книги Нод × 2, то в случае успеха он перейдет на уровень Знания Книги Нод × 3, что позволит получить часть полезной информации или решить одну задачу. Такое использование этой силы возможно только по решению мастера.

Каракули (Scrawl)

Затемнение шестого уровня

Малкавиан может погрузиться в заводь безумия и облечь свои бессвязные мысли в письменную форму. Его писанина ничем не будет отличаться от надписей на стене (хотя по бессмысленности она будет близка к надписям на стенах палат в психиатрических лечебницах), но другой Малкавиан сможет расшифровать ее и прочесть сообщение. Можно сказать, что зараза, живущая в крови Малкава, становится своего рода проводником для информации. Тот, кто пишет сообщение, может сделать так, чтобы его смогли прочесть все Малкавианы или только один определенный Лунатик.

Система: Для выполнения надписи никаких бросков не требуется. Если вампир хочет, чтобы его сообщение мог прочесть только определенный Малкавиан, ему надо лично знать этого Малкавиана, или его сира, или одного из его потомков. Для прочтения надписи бросков не требуется.

Вампиры из других кланов с Прорицанием 6 уровня и выше могут прочесть надпись, если заподозрят, что в каракулях заключен какой-то смысл. Для этого выполняется бросок на Восприятие + Оккультизм со сложностью 9. В случае неудачного броска вампир, увидевший в надписи безумца ошибочный узор, на некоторое время поддается психозу.

Система МЕТ: При отыгрыше в живую реализовать эту силу довольно сложно. Если мастер доверяет игрокам, он может воспользоваться специальной карточкой (желательно другого цвета, чем те, что используются для обычных сообщений), на одной стороне которой будет написано «Каракули», а на другой – сообщение. Более надежный, но и трудоемкий метод - оставить карточку с надписью «Каракули» и просьбой обратиться к мастеру; в этом случае другие вампиры не смогут прочесть надпись, но игрок и мастер потратят часть времени на общение по этому вопросу.

Если Каракули во время игры вызывают слишком много затруднений, рассказчик может вовсе отказаться от их использования или же использовать эту силу только для развития события между сессиями (для передачи тайных сообщений между Малкавианами).

Фантом-Преследователь (Phantom Haunter)

Затемнение восьмого уровня

Эта пугающая сила позволяет Малкавиану черпать энергию из представлений жертвы о самой себе. Малкавиан, использующий Фантома-Преследователя, может проникнуть в разум жертвы, извлечь оттуда образ,

наиболее схожий (или наоборот – прямо противоречащий) с собственным воображаемым образом жертвы, и скопировать его в полной мере. Если Становление причинило жертве немало страданий, Малкавиан может явиться в облике ее сира; если на жертву сильно повлияла ее властная мать, вампир престанет перед ним в виде ее матери; если священнику удалось удержать жертву от самоуничтожения, Лунатик примет образ этого священника. Фантом не обязательно будет точной копией прототипа, так как его описание извлечено из памяти жертвы; более того, фантом может стать настоящей карикатурой на оригинал, который жертва знала в прошлом.

Хотя изменения, по большей части, иллюзорны, их нельзя назвать поверхностными. Когда Малкавиан надевает личину фантома, он приобретает все те знания, которые, по мнению жертвы, могут быть у данной личности. Если жертва верит, что ее отец знал, как она убегала из дому в воскресенье утром, чтобы заняться любовью со своим парнем, Малкавиан тоже будет об этом знать и сможет использовать это знание по своему усмотрению. Так как знания фантома зависят от представлений жертвы, Малкавиан может не знать чего-то из того, что известно настоящему человеку, но может и узнать нечто, неизвестное прототипу. Основную роль здесь играет *вера* жертвы в то, что знает и чего не знает ее мучитель или благодетель.

Разумеется, порою Малкавиану нелегко надеть на себя чужую личину и принять ложные воспоминания. Если он проведет слишком много времени в роли чьего-то пугала, его поведенческие схемы могут серьезно измениться.

Система: Для применения этой силы выполняется бросок на Манипулирование + Эмпатия, сложность равна Силе воли у жертвы. Каждый успешный балл позволяет Малкавиану сохранить облик фантома в течение одного хода. За время действия этой силы Малкавиан может уничтожить самооценку жертвы, пользуясь известной ему информацией; сложность применения Доминирования, Присутствия или Помешательства против жертвы в это время снижается на 3; за каждый ход, в течение которого Малкавиан продолжает свой «розыгрыш», жертва теряет единицу временной Силы воли.

Чтобы сохранить контроль над фантомом, Малкавиан каждый ход, начиная со второго, должен выполнять бросок на Силу воли со сложностью 6. В случае неудачного броска личина слишком глубоко проникает в разум Малкавиана, и до конца ночи он сохраняет привычки и образ мыслей оригинала. Это можно считать легким проявлением раздвоения личности или шизофрении; в любом случае, образ Малкавиана у него в мозгу временно замещается образом фантома. Если бросок был провален, образ фантома сохраняется на месяц или еще более долгий срок. В любом случае, у Малкавиана больше нет доступа к «воспоминаниям» фантома, его внешность остается прежней – сохраняются лишь слабые представления о чужой личности.

Система MET: Фантом-Преследователь очень сложен для отыгрыша «в живую», так как требует прекрасных актерских качеств. Если ваш товарищ по игре откажется сотрудничать с вами, вам без помощи мастера не удастся получить нужную информацию, а вмешательства мастера желательно избегать. Если *обе стороны* готовы отыграть проявления этой Дисциплины, следует разрешить им это.

В условиях игры для использования Фантома-Преследователя требуется успешно выполнить проверку на Социальные характеристики и сравнить ее результат с результатом аналогичной проверки у жертвы. В случае выигрыша вы свободно можете повторно использовать против жертвы Помешательство, Доминирование или Присутствие. После этого вы можете или позволить полученным знаниям и надетой личине испариться, или же потратить единицу Силы воли и удержать Фантома для еще одной попытки применения Дисциплин (мы использует термин «Силы воли», но, скорее, речь идет о еще одном сравнении Социальных характеристик). Помните, что под личиной вы можете воспользоваться каждой из перечисленных Дисциплин лишь один раз.

Пример: Юрий[1] решил использовать небольшой ментальный трюк против Ани, своего дальнего врага. Он победил при проверке Социальных характеристик и попытался проникнуть в ее разум с помощью Абсолютного Безумия (Total Insanity), силы высокого уровня Помешательства. Ему не удалось пройти проверку на применение Абсолютного Безумия, но повторил попытку с помощью Фантома-Преследователя и преуспел. Потратив единицу Силы воли, он сумел удержать выбранную личину и использовал Месмеризм (Доминирование) для передачи приказа жертве. Ему это не удалось, он попытался еще раз воздействовать на жертву с помощью Запугивания, опять не преуспел (плохая выдалась ночка), а затем повторил попытку с помощью Фантома-Преследователя, и снова неудачно. Теперь, чтобы еще раз попытаться воздействовать на жертву с помощью выбранной личины, ему надо потратить еще единицу Силы воли.

Разум ребенка (Childmind)

Помешательство седьмого уровня

Эта пугающая способность позволяет Малкавиану провести над жертвой что-то вроде психической лоботомии. Сконцентрировав силу Помешательства, Лунатик может лишить противника способности рассуждать, сведя его тем самым на уровень неразумного ребенка.

Система: При использовании этой силы Малкавиан должен смотреть в глаза жертве. После того, как зрительный контакт был установлен, игрок выполняет бросок на Интеллект + Эмпатия, сложность равна значению Инстинкта или Самоконтроля у жертвы.

Игрок может уменьшить значения Ментальных Атрибутов жертвы на несколько пунктов (но не ниже единицы). Мастер не обязан называть истинное значение этих Атрибутов, так что игроку приходится самому догадываться, какой именно Атрибут и на сколько единиц ему надо понижать. Все то время, пока у жертвы сохраняется разум ребенка, у нее проявляется Впадение в детство (см. Психозы).

Например, Хоксха, отыгрываемый Беном, применил Разум ребенка к Лорен-Бесс. Хоксха (точнее, Бен), знает, что она отличается умом и хитростью, поэтому Бен объявляет, что хочет уменьшить ее Интеллект на 3, Сообразительность – на 3 и Восприятие – на 1 балл. У Лорен-Бесс Интеллект был равен 5, Восприятие – 3 и Сообразительность – 3; она несколько умнее, чем считал Бен, и не так хитра. Интеллект и Восприятие у нее уменьшаются до 2, Сообразительность – до 1, так как эта сила не может снизить значение

[1] В оригинале – Uruq. Я не знаю, может, и есть такое арабское имя…

Атрибута до нуля. Лорен-Бесс удается сохранить часть своей хитрости, она по-прежнему не уступает в уме среднему человеку, но ее способность принимать решения сильно ухудшилась, и при наличии соответствующих условий она впадет в действо и ведет себя, как ребенок. Ну что ж, хотя бы время от времени она способна к осмысленным действиям…

Длительность эффекта от применения это силы зависит от количества полученных баллов:

1 успешный балл – 1 ход
2 успешных балла – 1 ночь
3 успешных балла – неделя
4 успешных балла – месяц
5 успешных баллов – год
6+ баллов – один год (при всех результатах более 5 баллов)

Система МЕТ: нужно посмотреть в глаза жертве и выполнить проверку Ума, результат которой сравнивается с результатом аналогичной проверки у жертвы. В случае выигрыша вы можете силой воли уменьшить значение ментальных Атрибутов жертвы. Потратив единицу Ума (не более 7), вы уменьшаете значение Ума у жертвы на один пункт. Уменьшаются как текущие, так и постоянные значения характеристики, эффект сохраняется до конца ночи. Жертва не может восстановить значение характеристики с помощью Силы воли или аналогичных методов, ее общее состояние зависит от получившихся в результате воздействия силы значений Ума. Так, гениальный Тремер (с Умом в 12 пунктов), потеряв семь пунктов, может обратиться в среднего ученого со значением Ума в пять пунктов. Если до этого Тремер расходовал пункты Ума, он может остаться вообще без текущего значения Ума. Даже если Тремер использует Силу воли для восстановления Ума, он сможет восстановиться только до значения 5, не выше.

Сон разума (Sleep of Reason)

Помешательство седьмого уровня

Эта жуткая сила получила свое название по картине Гойи[1], которая пользуется огромной популярностью среди членов клана. Малкавиан с этой силой может проникнуть в разум жертвы, извлечь оттуда пугающие образы и натравить их на жертву.

Система: игрок выполняет бросок на Сообразительность + Запугивание со сложностью 6. На каждый создаваемый образ чудища Малкавиан должен потратить единицу крови, максимальное количество чудищ определяется количеством успешных баллов. Так, если при броске Фицжеральд получил пять успешных баллов, он может создать пять чудищ, потратив на каждое по единице крови.

«Пугала» могут принимать практически любую форму, но, как правило, это искаженные образы страхов и плохих воспоминаний жертвы. Так как они – порождение разума жертвы, именно ее характеристики определяют их силу и способности.

Характеристики чудищ:

Сила: 10 – Сила воли жертвы

Ловкость: 13 – Сила воли жертвы

[1] Франсиско Хосе де Гойя-и-Лусьентес (30 марта 1746, Фуэндетодос, близ Сарагосы — 16 апреля 1828, Бордо) — испанский живописец, гравёр, рисовальщик.

Выносливость: 12 – Сила воли жертвы

Здоровье: 13 – сумма значений Мужества и Самоконтроля жертвы.

У чудищ нет их собственных Ментальных и Социальных Атрибутов, они совершенно не восприимчивы к любым ментальным атакам со стороны жертвы, так как порождены ее собственной фантазией. Жертва не может скрыться от них с помощью Затемнения, не может воздействовать на них Доминированием. Другие вампиры могут применять эти Дисциплины против чудищ, но сложность такого применения будет равна сложности применения Дисциплин к самой жертве. В любом случае, чудища реагируют только на жертву (если их не вынудить к иному) и не могут причинить вред никому, кроме нее.

Чудища могут кусаться, пинаться, царапаться, словом, применять любые атаки, соответствующие их облику. Все эти атаки наносят летальные повреждения Сила +1, но этот урон по природе своей иллюзорен и исчезает в конце сцены. Маленькие злобные твари летают с той же скоростью, с которой бегает жертва, и могут настигнуть ее в любом месте. Не уничтоженные до конца сцены чудища растворяются в воздухе, из которого и были созданы.

Система МЕТ: для вызова одного чудища требуется потратить единицу Ума и единицу крови. Максимальное количество чудищ зависит от ограничений по расходу крови, соответствующих вашему Поколению. Чудовища преследуют вашу жертву и, возможно, нападают на нее, при этом у них имеются следующие характеристики:

Сила: 5+ (значение негативных силовых характеристик жертвы)

Здоровье (изначально считаются полностью здоровыми): 13 – Самоконтроль / Инстинкт жертвы +

Мужество (половинное значение при использовании сжатой шкалы)

Атака: удар наносит два уровня летальных повреждений.

Чудища, созданные при помощи этой силы, могут нападать только на одну определенную жертву. Они исчезают или через час, или сразу после уничтожения жертвы.

Отрицание (Deny)

Помешательство восьмого уровня

Эта сила убедительно доказывает, что Малкавианы видят больше, чем те, кто их окружает. Малкавиан, пользующийся этой силой, может настолько абстрагироваться от предмета, что этот предмет полностью перестанет для него существовать. Помешательство настолько сильно, что искаженное восприятие Малкавиана оказывается *верным*: например, он может пройти сквозь запертую дверь, которой для него «не существует»; меч, которого он не замечает, не сможет причинить ему вред и будет просто проходить сквозь его тело. Некоторые старейшины других кланов, которые наблюдали Отрицание в действии, не могут объяснить, как работает эта сила. Может быть, действие совершается на астральном уровне, может быть, старшие Малкавианы существуют более чем в трех измерениях – никто не знает. А сами Лунатики, разумеется, хранят молчание…

Эта сила не позволяет «отрицать» существование живых созданий, неупокоенных и призраков; она действует только на неодушевленные предметы. Кое-где в старых легендах есть намеки на то, что Пожиратель, а может быть, и сам Малкав, могли использовать подобную силу и против

живых существ, но сейчас даже старейшинам остается лишь мечтать о подобном могуществе.

Система: Игрок тратит единицу крови и выполняет бросок на Силу воли со сложностью 8. В случае удачи Малкавиан в течение сцены не может каким-либо образом контактировать с выбранным предметом и не видит его. Предмет перестает существовать для Лунатика. Разумеется, у этой силы есть и свои недостатки: если Малкавиан «настроит» восприятие так, что не будет замечать оружия у противника, он не сможет понять, почему его товарищи ведут себя так, как будто враг вооружен. Он может даже решить, что у них начались галлюцинации.

«Несуществование» распространяется только на те предметы, которые Малкавиан держит в руках. Например, Малкавиан может метнуть через «несуществующую» закрытую дверь пожарный топор и поразить врага, но пули будут от этой двери отскакивать (и даже могут рикошетом задеть Лунатика). Малкавиан не может сделать так, чтобы другие вампиры и люди не замечали данный предмет, даже если прикоснется к ним; сила изменяет восприятие только у самого Малкавиана.

Система МЕТ: Вы тратите единицу крови и единицу Силы воли, и в течение следующей сцены или часа выбранные предмет для вас не существует. Если вы отрицаете меч, он не сможет поранить вас, кол не парализует ваше тело, комплект брони на противнике не остановит ваш кулак. Одновременно можно отрицать существование только одного предмета.

Оставляя тело

Как можно понять из истории, рассказанной в первой главе, Малкавианы и в самом деле могут «загрузить» себя, свое сознание в Сеть Безумия. Такое существование нельзя назвать бессмертным, так как та часть, которая остается в Сети, сохраняет слабую способность чувствовать, становится как бы эхом личности вампира. Не похоже, что Малкавианы, влившиеся в сеть, обладают амбициями или самосознанием; скорее, они – набор воспоминаний и мыслей, который как бы оживает при наличии подходящих стимулов. Их разум неполон, искажен, практически не поддается влиянию – в конце концов, он больше не обитает в отдельном теле и не располагает отдельным набором воспоминаний. Он существует где-то за пределами реальности, бесплотный и расплывчатый.

И, само собой, сумасшедший.

Теоретически, диаблери может стать пропуском в Сеть. Но такое «переселение» возможно только в том случае, когда диаблерист сам является Малкавианом. По решению Рассказчика, особенно могущественный старейшина может просочиться по крови молодого диаблериста в Сеть, по пути наградив своего убийцу проклятием Малкава во всей его красе. Но и в этом случае остается шанс быть поглощенным полностью.

Никакой общей схемы попадания в Сеть не существует, и не следует делать Паутину последним прибежищем для переживающих Конечную Смерть персонажей, если, конечно, этого не требует сюжет. Малкавиан может стать частью Гобелена только с разрешения Рассказчика – а Рассказчику рекомендуется как следует подумать, прежде чем давать

разрешение, и отнестись к переселению в Сеть со всем уважением, не меньшим, чем уважение к Голконде.

И помните: далеко не все знают о возможности влиться в Сеть, эта информация считается одной из главнейших тайн клана, и ее невозможно получить из Сети. Тот, кто желает совершить последний переход, должен каким-либо образом прийти к идее о возможности такого переселения, а затем уже думать, как именно он будет уходить в Сеть. Жизнь у Малкавианов *никогда* не была легкой.

Добродетели и Изъяны

Существует немало Добродетелей и Изъянов, прекрасно подходящих Малкавианам. Большинство ментальных Изъянов, перечисленных в основной книге правил, можно использовать для Лунатиков, например: Обостренные чувства, Сир с плохой репутацией, Медиум, Пророческие способности (идеально подходит), Проклятие, Суеверный страх и Хватка проклятого. Ниже приводится еще несколько рекомендаций, которые позволят завершить образ вашего Лунатика и придадут ему оригинальность.

Чистая аура (Добродетель, 1 балл)

Сила самоконтроля или простая случайность привели к тому, что ваше безумие никак не отражается на вашей ауре. Аура не меняется и не искажается, даже когда вы смущены, впадаете в бешенство или переживаете припадок.

Благотворная кровь (Добродетель, 1 балл)

Ваша кровь по-прежнему несет проклятие Малкава, но его проявление несколько смягчено. Создаваемые вами гули не страдают от обычных последствий приема крови Малкавиана – их можно по самые гланды залить вашей кровью, но никаких психозов у них не будет (но они могут сойти с ума, просто обитая рядом с вами, - все зависит от вашего образа жизни). Разумеется, любой обращаемый вами птенец после Становления получит Психоз – хотя ваша кровь легко разбавляется кровью человека, проклятие Малкава никуда из нее не делось.

Низкая чувствительность (Добродетель, 4 балла)

В вашей нервной системе отсутствует часть связей. Возможно, такое состояние стало результатом какого-то события еще при жизни, возможно, было побочным эффектом Становления. У вас очень низкая чувствительность – как к приятным ощущениям, так и к боли. Обратная сторона очевидна: одно из ваших чувств восприятия настолько ослаблено, что вы можете просто не заметить некоторых жизненно важных фактов (например, лезвия, приставленного к спине, - или воткнутого в спину). Сложность всех бросков на Восприятие, когда дело касается тактильной чувствительности, увеличивается на 3 пункта. Рассказчик может потребовать выполнения такого броска даже в абсолютно понятной ситуации; ведь вы можете не заметить, что в вас попала пуля, если только она не сбила вас с ног.

Но отмершие нервные окончания оберегают вас от боли и позволяют вам не обращать внимания на раны, если только плоть буквально не

плавится на костях. Все штрафы при ранениях уменьшаются в два раза, иными словами, до тех пор, пока вы не достигните уровня Ранений штрафов у вас не будет, а на этом уровне ваш запас бросков уменьшится только на 1 кубик; и даже достигнув уровня Калеки, вы сможете действовать, получив штраф всего в 2 кубика.

Рассказчик может самостоятельно следить за здоровьем персонажа и не сообщать игроку о получаемых тем повреждениях. Даже если Малкавиан решил сделать передышку и осмотреть себя, мастер может высказаться в самой расплывчатой форме: «В груди у тебя есть несколько ран, но ты не знаешь, остались пули внутри или нет», «Левая рука у тебя не двигается, но ты не знаешь, почему» и пр. Такой подход прибавляет работы мастеру (который для сохранения секретности может выполнять броски на поглощение повреждений втайне от игрока), но делает игру интересней и увлекательней.

Система MET: Персонажи с Травмами могут действовать как полностью здоровые персонажи. В случае получения Ранений они не обязаны использовать дополнительные баллы при сравнении Характеристик, хотя и могут автоматически проиграть при таком сравнении.

Бесплотный наставник (Добродетель, 5 баллов)

Может быть, в голове у вас и звучат голоса, но эти голоса дают полезные советы. У вас есть незримый наставник и советник (как и обычный, приобретается через Дополнение Наставника), который по большей части существует в вашей голове. Это может быть Малкавиан, который влился в Сеть, или полностью воображаемое существо с доступом к

общим секретам клана. В любом случае, вашим врагам придется попотеть, прежде чем они смогут лишить вас его советов, а вам не составит большого труда обратиться к нему за помощью. К сожалению, у этой Добродетели есть и свои недостатки: ваш наставник найдет вас где угодно и может сильно помешать в том случае, когда вы занимаетесь чем-то, на его взгляд, ненужным. Эта связь налагает на вас определенные обязательства, и порою оказывается, что вы по уши заняты делами вашего наставника, как и положено примерному ученику.

Система МЕТ: эта Добродетель не подходит для игры «вживую», так как требует постоянного внимания со стороны мастера.

Привязанность (Добродетель, 5 баллов)

По непонятным причинам вы невольно вызываете в тех, с кем связаны узами крови, вполне определенные чувства. Вы не обладаете иммунитетом к Клятве крови (и не можете взять Добродетель Неподчинения), но если на вас все же были наложены узы, ваш хозяин тоже испытывает к вам привязанность равной силы. Даже если до этого он был связан с другим вампиром, теперь он становится хозяином для двух вампиров одновременно. Это может привести к возникновению довольно сложных и запутанных отношений.

Стигматы (Изъян, 2-4 балла)

Вы постоянно истекаете кровью, даже если на теле у вас нет ран, кровотечение не прекращается. Кровотечение слабое, но остановить его нельзя, поэтому каждый вечери вы теряете дополнительную единицу крови (перед рассветом в лист персонажа вносится соответствующая пометка). Если кровь течет из мест, которые постоянно на виду (ладони, например), сложность бросков на все Социальные действия увеличивается на 1, хотя некоторые вампиры и могут при виде крови серьезней отнестись к вашей репутации пророка.

При Изъяне в 4 балла кровь сочится из ваших глазниц, что делает практически невозможными открытые передвижения среди людей и вызывает серьезное беспокойство у других Каинитов (сложность бросков на Социальные действия увеличивается на 2). К тому же кровь мешает вам видеть, из-за чего сложность всех бросков на Восприятие, связанных со зрением, увеличивается на 1.

Система МЕТ: этот Изъян стоит от 2 до 4 баллов. В любом случае каждый вечер вы теряете единицу крови. Двухбалльный уровень при сравнении на единицу уменьшает ваши социальные характеристики, при уровне в 4 балла эти характеристики уменьшаются на 2, к тому же налагается штраф в 1 балл при выполнении проверки на возможность что-то увидеть/рассмотреть. К тому же отыгрыш этого Изъяна, в особенности 4-балльного уровня, лучше оставить для Хэллоуина или для игр, проводимых вдалеке от посещаемых посторонними людьми мест. Если прохожие не слишком одобрительно относятся к людям, переодетым вампирами, только представьте, какая будет у них реакция при виде человека, у которого по щекам течет кровь.

Заразность (Изъян, 3 балла)

При укусе вы передаете безумие, терзающее ваш клан. Когда вы кусаете человека, сила Поцелуя удерживает его на месте, как и всегда. Но за каждые отданные вам три единицы крови жертва получает один временный психоз, который длится в течение недели или около того. Как правило, Малкавианы с таким Изъяном часто навещают приюты для душевнобольных, где они могут питаться почти незаметно.

Система МЕТ: Изъян стоит три балла, за каждые три отданные единицы крови жертва получает один временный психоз.

Рекомендуемые источники информации

Честно говоря, на свете несметное количество книг, фильмов и рассказов, повествующих об обманах и осмыслении; и многие из них помогают понять, что значит видеть вещи, которые не существуют для окружающих. Приводимые ниже источники покажут вам, что значит существовать в альтернативной реальности, недоступной остальным.

Фильмы:

«Я застрелила Энди Уорхола[1]» - навязчивые идеи, ненормальное поведение, к тому же – отличная актерская игра.

«Лестница Иакова[2]» - сюрреализм и галлюцинации, рекомендуется к просмотру тем, кто хочет отыгрывать шизофреников.

«Пролетая над гнездом кукушки[3]» - книга тоже заслуживает внимания, а фильм совсем не зря получил награды. Жизни среди сумасшедших не позавидуешь.

«Сияние[4]» - посмотрите этот фильм. Обязательно.

«Шестое чувство[5]» - в фильме не просто показываются проявления сверхъестественного, но и весьма точно изображается сила самообмана. Примечательна неожиданная концовка.

«Двенадцать обезьян[6]» - практически все фильмы Терри Гиллиама рассказывают о «смещении реальности», но в этой картине наиболее точно показаны оборванные нити и случайности, которыми полна жизнь Малкавианов. Чему же можно верить?

Книги:

Рэй Брэдбери, «Осенняя страна[7]». Само слово «сумасшествие» в этих рассказах встречается редко, но в нем и нет необходимости. Настроение передано мастерски, и никому еще не удавалось так удачно изобразить людей, которые полностью (хотя и постепенно) начинают верить в нечто иррациональное – или которые сами превращаются в нечто необычное. Будущие «шизофреники» могут почерпнуть из книги немало полезных идей.

Уильям С. Берроуз, «Голый завтрак[8]». Если после прочтения этой книги вы не поймете, как нужно отыгрывать Малкавиана с галлюцинациями, то вы безнадежны.

Трудди Чейз, «Когда воет кролик[9]». Автобиография женщины, страдавшей множественным расщеплением личности. Книгу стоит прочесть. И не забывайте – это не выдумка и не художественная литература.

Руководство по диагностике и статистике психических расстройств[10]. Руководство познакомит вас с терминами, употребляемыми в психиатрии.

---

[1] I shot Andy Warhol, 1995, студия Evergreen Entertainment, драма**.**

[2] Jacob’s Ladder, 1990, США, студия Carolco Pictures психологическая драма.

[3] One Flew Over the Cuckoo’s Nest, 1975, США, режиссер – Милош Форман.

[4] The Shining, 1980, США, режиссер – Стэнли Кубрик, по произведению Стивена Кинга.

[5] The Sixth Sense, 1999, США, в главной роли – Брюс Уиллис.

[6] Twelve Monkeys, 1995, США, студия Atlas Entertainment/Universal.

[7] October Country, 1955.

[8] Naked Lunch, 1959. Уильям С. Берроуз (1914—1997) — американский писатель, ставший вместе с Алленом Гинзбергом и Джеком Керуаком основоположником битничества. Самое знаменитое его произведение — «Голый завтрак» — увидело свет в 1959 г. в парижском издательстве «Олимпия. В США роман долгое время был запрещен, дважды судим за «непристойность». Реабилитированный в 1966 г., он оказал сильнейшее влияние на развитие «альтернативной» литературы и киберпанка

[9] Truddi Chase, When Rabbit Howls, 1981.

[10] Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Встречается еще один вариант перевода – «Справочник по диагностике и статистике психических расстройств».

Книга сложна для восприятия непрофессионалом, но она содержит большой объем полезной информации по диагностике, симптоматике, расстройствам и пр. Вы *наверняка* найдете в ней полезные для себя сведения.

Брет Истон Эллис, «Американский психопат[1]». На самом деле – «психология для чайников», но какой-нибудь одержимый мыслью об убийстве Малкавиан может вдохновиться ею.

Умберто Эко, «Маятник Фуко». Волнующее погружение в мистику, паранойю и безумие. Да, книга достаточно сложна, но многослойное сумасшествие Малкавианов тоже понять непросто.

Уильям Фолкнер, «Звук и ярость». Полезная информация по вырождающимся семьям, а также по персонажам, которые стоят на грани – уже чокнутые, но еще не полностью безумные.

Джозеф Хеллер, «Уловка-22». Сатира на темы войны и безумия, в высшей степени серьезная книга о психическом заболевании. Отличная вещь, но помните: эта книга вполне может убедить читателя, что в нашем безумном мире невозможно сохранить разум.

Ширли Джексон, «Призрак Дома на холме». То, что поначалу кажется обычной историей о доме с привидениями, постепенно перерастает в рассказ о душе и ее хрупкости. Обязательно к прочтению для всех, кто хочет качественно отыграть Малкавиана.

Джеймс Джойс, «Уллис». Даже если вы не сможете прочесть всю книгу, вы наверняка обратите внимание на стиль написания – автор как бы передает поток мыслей своих персонажей. Эта книга будет более полезна мастеру, так как игрокам будет сложно говорить в таком стиле в течение всего вечера.

Франц Кафка. Самое известное его произведение, «Метаморфозы», позволяет понять, каково это – проснуться утром и вдруг обнаружить, что больше не являешься частью привычного мира. Можно порекомендовать и другие рассказы и повести Кафки, которые, без сомнения, помогут игрокам лучше понять своих персонажей.

Эдгар Аллан По. Жизнь По сама по себе полна наваждений и странностей, а его произведения помогут понять, что испытывают старшие члены клана, терзаемые безмием.

Дороти Ли Сейерс, «Праздничный вечер». Полный загадок детектив, основанный на одной интересной теории: если все вокруг считают, что у вас что-то не в порядке с головой, сохранить разум вам вряд ли удастся.

Роберт Ши и Роберт Уилсон, трилогия «Иллюминаты»[2]. Да, это пародия, и смешная пародия, но из нее можно почерпнуть немало идей для розыгрышей.

Питер Шаффер, «Эквус». Эта пьеса обязательна к ознакомлению, и не важно, будете вы ее читать или посмотрите поставленный по ней спектакль. В ней рассказывается об одержимости и пограничных состояниях, об играх разума, в которые вовлечены доктор и его пациент, а также показывается, как именно Малкавианы могут воспринимать то, что остальные считают «нормой».

Хантер С. Томпсон, «Страх и отвращение в Лас-Вегасе»[3]. Своего рода путеводитель по мирам альтернативного мышления; хотя в книге больше

---

[1] Bret Easton Ellis, American Psycho, 1991.

[2] Психоделическая трилогия книг об ордене иллюминатов, стремящихся захватить власть над миром. Другие варианты перевода: «Трилогия Просветленных», «Иллюминатус».

внимания уделяется наркотикам, чем старому доброму сумасшествию, большая часть персонажей там «не в порядке».

[3] Fear and Loathing in Las Vegas. Фильм по этой книге в российском прокате назывался «Страх и ненависть в Лас-Вегасе».

AZY
ALE!

Хорошо, Нормальность – это добрая улыбка в глазах ребенка. Но она же – полный ужаса взгляд тысяч взрослых. Она защищает и убивает – как Бог. Обычность создает красоту, но Усредненность становится смертельной. Нормальность – это неумолимый, жестокий бог Здоровья, а я – его жрец. Мои орудия легки и изящны. Мое сострадание искренне. Я на самом деле помогал детям в этой комнате. Я заговаривал их ужасы и облегчал агонию. Но при этом – безо всяких сомнений – я отрезал от них куски личности, неугодные моему богу в обеих его ипостасях. Части, ценимые другими, редкими и чудесными богами.

- *Эквус*, Питер Шаффер

К Малкавианам неприменимы стереотипы. Их труднее классифицировать, чем обитателей любой лечебницы для душевнобольных – хотя бы потому, что в лечебнице нет пациентов, сумасшествие которых пришлось бы долго доказывать. У Малкавианов же может быть как явно видимое помешательство, так и почти незаметное расстройство. Некоторые из них отличаются благожелательностью, другие – патологическим поведением, кто-то склонен к уступкам, кто-то ведет себя крайне агрессивно. Единственное, что объединяет всех членов этой раздробленной, ослабленной семьи, - это их упорное, неискоренимое желание сохранять хоть какую-то дееспособность. Малкавиана, которому удается выживать в условиях идущего сейчас Джихада, нельзя назвать безобидным существом. Тех же, кому уцелеть не удалось… ну, о них вы ничего не услышите.

Описываемые ниже Малкавианы, молодые и старые, - это те, кто выжил. Каждый из них сражается с противником, который пытается захватить их разум, каждый из них способен к прозрениям и обладает талантами, которые позволяют сохранить положение в среди Родичей и чего-нибудь добиться. Их, как и всех их собратьев, нельзя недооценивать. В конце концов, вы не можете знать, чем они решат заняться в следующий момент – вполне возможно, что вашей глоткой.

Торговец произведениями искусства

Цитата: *это так… интимно, вам не кажется? Художник, бедняжка, очень взволнован. Его родителям, конечно, не повезло, но, как мне кажется, вы со мною согласитесь: искусство немало приобрело в его лице. Ну же, не стесняйтесь, смотрите.*

Прелюдия: Вы всегда любили искусство. Вы пытались рисовать карандашами и красками, занимались лепкой, пробовали себя в других жанрах, но увы – у вас не было нужных способностей. Зато природа одарила вас умом и наблюдательностью, а вдобавок к ним – немалой долей упрямства. И вы решили образованием компенсировать нехватку таланта. Даже если вам не сужено создавать творения, будоражащие души, вы можете сближать других людей с истинным искусством.

Ваше упорство и настойчивость помогли вам получить стипендию в одном лучших гуманитарных колледжей. Честно говоря, ваша семья вполне могла бы содержать вас, но, если бы вашему отцу пришлось раскошелиться на ваше образование, выбор вашей будущей профессии остался бы за ним. Вы изучали историю искусств (одновременно безо всякой пользы для себя пройдя курс живописи), а в качестве дополнительной специализации выбрали, как ни странно, психологию. По мере обучения вы все сильнее начали интересоваться тем, как художники – обычно люди с немалыми проблемами – пытаются через искусство выразить то, чего никогда не смогли бы произнести. К сожалению, от этого слегка пострадали ваши оценки: преподаватели не были в восторге от ваших идей насчет коллективного разума и тому подобного.

Вы не знаете, когда именно ваш сир стал наблюдать за вами; вы помните, что несколько раз, когда вы поздно вечером оставались в музее, у вас возникало чувство, будто за вами наблюдают, - а вы были при этом абсолютно трезвы. В конце концов на одном из приемов она затянула вас в туалет и провела через Становление. Объяснения она дала вам позже – в те

ночи, когда была склонна что-то объяснять, - рассказав о разделенном сознании, искаженных способах восприятия и невозможности выразить себя. Вы, со своей стороны, были охвачены волнением – хоть кто-то вас понял.

Концепция: Кровь Малкава лишь усилила вашу веру в то, что на определенном уровне человеческие разумы сливаются воедино, и в невозможность описания этого процесса привычными терминами. С помощью старых семейных связей и спонсоров вы открыли картинную галерею, ставшую одним из самых известных, хотя и скандальных выставочных залов в Северной Америке. Вы работаете с творениями больных, страдающих психическими расстройствами, - в конце концов, только безумец может заглянуть в глубокие слои сознания. Если повезет, это искусство поможет людям лучше понять себя, хотя и может вызвать у них некоторое волнение. И потом, самим сумасшедшим есть чем заняться.

Советы по отыгрышу: всегда держите нос по ветру – время, вода и мода не стоят на месте. Говорите спокойно, уверенно, с долей энтузиазма – вы, в отличие от большинства своих коллег, полностью верите в то, что говорят ваши художники. И всегда, всегда следите за последними тенденциями. А то еще найдется какая-нибудь дура из Тореадоров, которая решит, что ее клан монопольно владеет правом на изобразительное искусство. В этом случае вам придется поставить ее на место.

Имущество: вызывающая одежда, мобильный телефон, папка с репродукциями, сигареты и зажигалка, последние выпуски искусствоведческих журналов.

Психоз: булимия.

Name:
Character: Collector
Chronicle:
Clan: Malkavian
Generation: 12th
Age:
Nature: Architecht
Demeanor: Thrill-Seeker

Willpower ●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Blood ●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Courage ●●●●○
Self-Control/Instinct ●●●○○
Conscience/Conviction ●●●●○

Humanity ●●●●○

Physical
Enduring
Robust
Steady
Social
Beguiling Magnetick2
Charismatic
Ingratiating
Mental
Attentive Patient
Disciplined Reflective
Intuitive
Observant x2

Abilities
Academics Science(Genetics)
Investigation Subterfuge
Medicine

Background
Generation x1
Resources x4

Influences

Disciplines
Auspex(Heightened Senses,
AuraPerception)
Obfuscate(Cloak of Shadows)

Merits & Flaws

Name:
Character: Art Dealer
Chronicle:
Clan: Malkavian
Generation: 11th
Age:
Nature: Celebrant
Demeanor: Gallant

Willpowers ○○○○○●●●●●
□□□□□□□□□□

Blood ●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Courage ●●●●○
Self-Control/Instinct ●●●●○
Conscience/Conviction ●●●●○

Humanity ●●●●○

Physical
Dexterous
Energetic
Tenacious
Social
Charming x2 Genial
Diplomatic Persuasive
Expressive Witty
Mental
Creative Shrewd
Discerning
Insightful
Knowledgeable

Abilities
Academics Streetwise
Empathy Subterfuge
Expression

Background
Contacts x3 Resources x3
Generation x2 Retainers x3
Influence x2 (High Society)

Influences

Disciplines
Auspex (Heightened Senses,
AuraPerception, Spirit's Touch)
Dementation (Passion)

Merits & Flaws

Коллекционер

Цитата: *Сюда? Боюсь, здесь нет ничего примечательного, это мое рабочее место, к тому же здесь сейчас небольшой беспорядок. Не на что смотреть, право слово... разве что вас интересуют детские туфли? Да, я так и подумал.*

Прелюдия: В детстве вы не отличались общительностью, впрочем, у вас не было выбора. Ваша мать, чересчур обеспокоенная вашим здоровьем, не позволяла вам выходить из дому – она даже перевела вас на домашнее обучение. В результате вы все время проводили в своей идеально чистой комнате на втором этаже. Мать постоянно была с вами, у нее были деньги, оставленные ей вашим отцом, поэтому она могла заплатить за доставку продуктов и всего прочего, так что ей не было нужды выходить.

Самое волнующее событие детства, сохранившее в вашей памяти, произошло вскоре после смерти вашей бабушки – вам удалось забраться на чердак. Вы провели там несколько часов, рассматривая никому ненужные вещи из многочисленных сундуков, чемоданов и корзин, а потом вас нашла мать и стащила вниз, причитая о пыли и грязи. Пережитый восторг остался с вами: раньше вам никогда не приходилось видеть так много самых разнообразных вещей. Если бы только вам позволили получше рассмотреть их… вы бы наверняка узнали много нового.

Когда мать внезапно умерла, ваш мир рухнул. Она многому научила вас, но только не тому, как надо вести себя за пределами дома. После ее смерти вы неделями напролет бродили по городу, впитывая в себя его виды. Так много нового, неизведанного, о чем вы даже не догадывались! Слишком много. Вскоре вами заинтересовались сотрудники соцзащиты, а во время одной из прогулок вас заметили. Ваш сир и его товарищи были добры к вам, они кое-как объяснили вам, как надо взаимодействовать с другими людьми и миром в целом, как не потерять убежище, но, разумеется, они не могли научить вас *всему*. Теперь вы худо-бедно устроились, но все же вам еще многое предстоит понять, и единственным учителем для себя станете вы сами.

Концепция: Вы постоянно пытаетесь понять окружающий мир, а для этого надо, чтобы все вещи в нем были как-нибудь упорядочены. Вы не можете привести в порядок мир, но, по крайней мере, можете подробно классифицировать все разновидности выбранной вещи. При этом вам нельзя сосредотачиваться на коллекционировании той или иной разновидности вещей больше, чем на несколько месяцев – если вы не можете получить нужных вам ответов, вы просто двигаетесь дальше. В результате ваши интересы постоянно меняются: это могут быть насекомые, квартиры, дубовые листья странной формы, левые руки – да что угодно. Разумеется, следующая коллекция даст вам больше информации, чем предыдущая…

Советы по отыгрышу: Советы? Вы совершенно нормальный человек – обычный человек с хобби, вот и все. Вы не проводите все свое свободное время в окружении коллекции, вы не обсуждаете ее с теми, кого она не интересует. Это – ваше личное дело, зачем же вовлекать в него посторонних?

Имущество: Мансарда, последняя «коллекция», ювелирная лупа, самые разнообразные запасы и инструменты.

Психоз: синдром навязчивости / болезненное влечение.

Композитор

Цитата: *Не могли бы Вы… Не могли бы говорить чуть тише? Я пытаюсь расслышать…*

Прелюдия: Классическая история о таланте, которому требовалось бессмертие. Все ваше детство, насколько вы помните, прошло под звуки музыки; ваше выступление в пятом классе привело к тому, что финансирование музыкальной программы в школе было увеличено вдвое. К последнему году обучения у вас уже имелось несколько стипендий, соседи вами восхищались, и даже самые отъявленные драчуны в классе не решались приставать к вам, опасаясь вызова на школьный совет.

У вас был талант, память о котором будет храниться в веках. Он и привлек к вам вашего сира, который давно забыл, что такое искусство. Вы

были талантливым исполнителем; ваши сочинения были гениальны. Должен был найтись тот, кто сохранит ваши способности навеки.

К сожалению, вампир, с которым вас свела судьба, был сумасшедшим.

Во время Становления ваша душа покрылась сетью трещин. К тому времени, как бы пришли в себя и снова смогли действовать, вас уже похоронили в точном соответствии с данными ранее распоряжениями – точнее, ваш пустой гроб. Вы едва ли обратили на это внимание, вас переполняла музыка, ее ритмы захватывали вас, но она была… другой, можно даже сказать, *неправильной*. И в то же время она была понятней и настойчивей, чем раньше.

Вашему сиру это пришлось по вкусу. Он окружил вас заботами: стал вашим покровителем, нашел вам убежище и товарища, устраивал для вас выступления (с соблюдением всех правил секретности) и нанимал музыкантов, которые играли ваши новые увертюры, а потом отошел в сторону, чтобы вы могли работать без помех. Теперь ваши редкие концерты привлекают Сородичей всего города и его окрестностей, и уже поговаривают о создании фильма, основанного на ваших музыкальных композициях. Вы относитесь к подобным предложениям с вежливой заинтересованностью, но выслушиваете их лишь вполуха.

Концепция: Как и любой композитор, достойный этого прозвания, вы одержимы музыкой. Может быть, часть того, что вы слышите, – это обрывки воспоминаний, просочившиеся по Сети Безумия; а может быть, и результат вашего собственного вдохновения. Вас не очень-то привлекают дворы вампирских сообществ, но время от времени вам приходится оправдывать свое существование, развлекая князя и его приспешников. По счастью, ваш талант таков, что никого не оставляет равнодушным – взволнованным, обеспокоенным, вымотанным, но только не равнодушным.

Музыку, которую вы сочиняете, нельзя назвать обычной; это творения безумного Моцарта. Те, кто слышит ее, оказываются во власти нот, которые вы бы назвали…

предательскими. Незаметно и безжалостно ваша музыка заполняет слушателей, поселяется в их головах и никогда больше не покидает их. И горе тому, кто настроится на одно из ваших выступлений с помощью Прорицания…

Советы по отыгрышу: Вы лишь наполовину слушаете тех, кто разговаривает с вами, часть вашего внимания всегда обращена вовнутрь. Музыка приходит и уходит, подобно воде; во время «отлива», если можно так выразиться, вы практически ничем не отличаетесь от остальных Сородичей, но когда музыка заполняет вас, вы хватаетесь за карандаш и бумагу, и плевать вы хотели на последствия. Вежливая улыбка, комплименты, стиснутые зубы и надежда на то, что ваши почитатели уйдут и оставят вас наедине с музыкой.

Имущество: набитый нотами портфель, мансарда со звукоизоляцией, синтезатор.

Психоз: маниакально-депрессивный психоз.

Conscience/Conviction ●●●●○

Self-Control/Instinct ●●●●○

Courage ●●●●○

Blood ●●●●●●●●●●○○

Willpower ●●●●●●●●●●

Name

Character EMT

Chronicle

Clan Malkavian Antitribu

Age

Generation 13th

Nature Caregiver

Demeanor Conformist

Humanity ●●●●○

Physical
Quick
Steady
Wiry

Social
Diplomatic Genial
Empathetic Persuasive x2
Friendly x2

Mental
Alert Vigilant
Dedicated
Determined
Rational

Abilities
Academics Science (Biology)
Empathy Survival
Medicine

Backgrounds
Contacts x1
Resources x2

Influences

Disciplines
Dementation (Passion, The Haunting)
Obfuscate (Cookof Shadows)
Unseen Presence)

Merits & Flaws

Conscience/Conviction ●●●●○

Self-Control/Instinct ●●●●○

Courage ●●●●○

Blood ●●●●●●●●●●○○

Willpower ●●●●●●●●●●

Name

Character Composer

Chronicle

Clan Malkavian

Age

Generation 13th

Nature Loner

Demeanor Visionary

Humanity ●●●●○

Physical
Enduring Tireless
Nimble Tough
Quick

Social
Alluring
Expressive
Magnetic

Mental
Creative x2 Wily
Disciplined
Insightful x2
Reflective

Abilities
Expression x2 Subterfuge
Empathy
Performance: Music

Backgrounds
Allies x2 Resources x3
Herd x2
Influences x1 (High Society)
Mentor x1

Influences

Disciplines
Auspex (Heightened Senses)
Dementation (Passion, The Haunting)
Obfuscate (Cookof Shadows)

Merits & Flaws

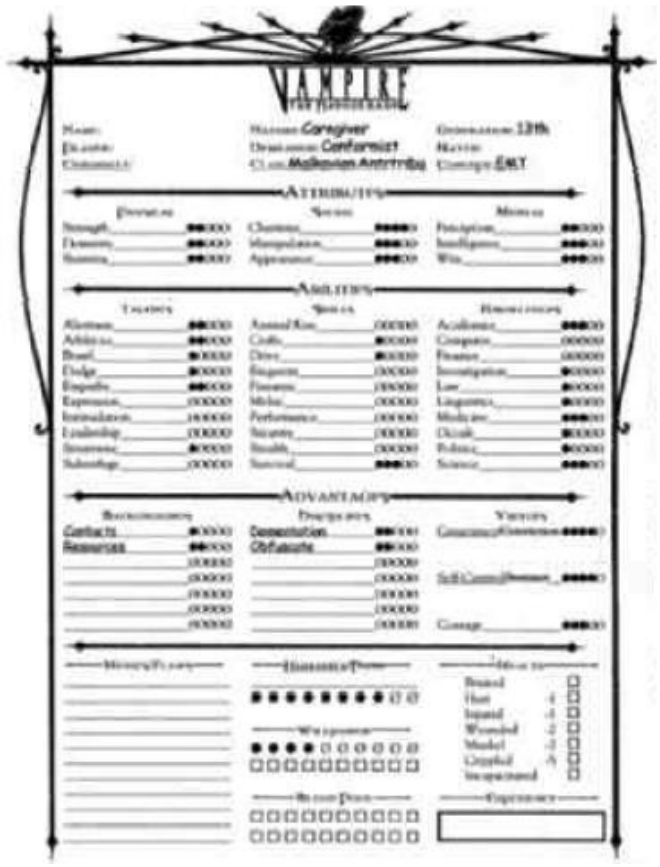
Специалист по оказанию первой помощи

Цитата: *Прежде всего, не надо причинять вред. Прежде всего, не надо причинять вред. Прежде всего, не надо причинять вред.*

Прелюдия: В детстве вам пришлось стать свидетелем насилия, хотя ваш отец и пытался оградить вас от его «дел». Он не хотел, чтобы вы пошли по его стопам, выбирая себе способ заработать на жизнь, и не хотел, чтобы за вашу голову назначали выкуп, поэтому он из кожи вон лез, стараясь держать вас подальше от так называемых «семейных обязательств». Но его усилия не принесли желаемого результата; когда вам было 10 лет, вы видели, как застрелили дядю Жюля. В этот день вам стало стыдно за то, кто вы есть.

Искать утешение в семье не имело смысла, и вы обратились к Церкви. Вы отчаянно хотели поверить в мир, где сочувствие, милосердие и доброта что-то значат, и вы в него *поверили*. В колледже вы изучали медицину, вам казалось естественным возместить обществу тот ущерб, который причинила ему ваша семья. Когда вы начали работать в больнице, ваш отец был очень горд вами – но для вас это не имело никакого значения.

Вас обратили во время ночного дежурства на пункте первой помощи. Вы объявили, что Джон Доу умер по прибытии – вообразите же ваше удивление, когда он из ниоткуда вошел в ванную комнату и вцепился вам в горло. Вы очнулись у себя на квартире, а он сидел рядом и вид имел весьма виноватый. Совсем как ваш отец.



После этого вы покинули город, в котором выросли; вы пытаетесь скрыться от своего сира и членов семьи. Вам удалось найти место фельдшера скорой помощи в ночной смене, и вы делаете все, чтобы помочь людям. Питаетесь вы обычно под покровом Затемнения, в больничном морге, чтобы не причинять вред людям, которых должны спасать. Каждый раз, когда вы заносите окровавленное, изувеченное тело в машину скорой помощи, вас охватывает сильнейшее искушение, но пока что вам удается держать себя в руках. Ведь на кону стоит ваша душа.

Концепция: Ваше единственное желание – помогать людям. Теперь вы стали тварью, которой для выживания надо охотиться на людей. Но все же вы не сдаетесь. У вас очень высокое значение Человечности, которое позволяет вам более-менее успешно бороться с живущим в вас хищником; когда же речь идет о человеческих жизнях, вам обычно удается одержать над Зверем верх. В том случае, когда вы все же пьете свежую человеческую кровь, у вас в голове могут раздаться голоса тех людей, которым эта кровь принадлежат. Эти голоса терзают вас, поэтому вы предпочитаете давиться холодной мертвой кровью, но не пить то, что *является частью* живого человека.

Советы по отыгрышу: Стремление к исцелению, но не к причинению страданий. Вы не брезгливы, как могут подумать некоторые, вы сострадательны, а это совсем другое дело. Вы стыдитесь сами себя, но при этом продолжаете верить в то, что даже в таком состоянии вы можете помочь людям. Время от времени вы подумываете о встрече и примирении с семьей, но обычно такие мысли не задерживаются надолго.

Имущество: удостоверение, тесная квартирка, книги по медицине, аптечка первой помощи.

Психоз: анимизм крови (Sanguinary Animism).

Пешка Старца

Цитата: *Это не моя вина. Не я принимал решение. Здесь… здесь происходит кое-что еще. Просто поверьте мне*.

Прелюдия: Вы выросли в большой семье, и вам был уготован прямой путь на завод. При наличии четырех братьев и сестер, из которых вы были средним, вам приходилось из кожи вон лезть, чтобы привлечь к себе внимание родителей. Но и в этом случае внимания лично вам не уделялась – приходилось делить его со всей семьей.

В старшей школе вы всеми силами пытались заставить людей прислушиваться к вам. Вы участвовали в бесконечных мероприятиях, в особенности – в создании школьной газеты и ежегодника. Школьный психолог, оценивший ваши старания, посоветовал вам заняться журналистикой, и вы с огромной радостью последовали его совету.

И журналистика вас не разочаровала; вы хорошо учились в колледже, вы отлично справлялись с первой работой в газете и вскоре перебрались на телевидение. К несчастью для вас, вы слишком углубились в расследование серии похищений детей и привлекли внимание преступника. *Нечто* – а по-другому вы о нем думать не можете – решило, что может с пользой для себя использовать ваши способности к ведению расследования и умение общаться с людьми, особенно же полезными эти качества будут при взаимодействии с Сородичами. Результат таких рассуждений был понятен.

Подсознательно вы всегда надеялись, что станете для кого-нибудь очень важным, что кто-то будет обращать на вас внимание, стараться привлечь вас на свою сторону. Но теперь вам хочется, чтобы о вас все забыли и больше никогда не вспоминали.

Концепция: Вы – марионетка, которая видит управляющие ею нити; прекрасно понимаете, что вы над собой не властны, но ничего не можете с этим сделать. Ваш сир выбрал вас, чтобы вы защищали его интересы в сообществе Каинитов; хотя у вас и сохраняется свобода действий и есть время на достижение собственных целей, его распоряжения всегда выполняются в первую очередь. Вы редко лично встречаетесь с обратившим вас существом, зато приказы от него часто буквально просачиваются в ваш мозг. И тогда у вас не остается выбора – вы повинуетесь.

Советы по отыгрышу: Больше всего вы хотите остаться наедине с самим собой, но каждый раз, когда вы думаете, что вы одни, ваш разум начинает ощущать это жуткое, подавляющее присутствие. Выполняя приказы, вы говорите громко, горячо, так, как и положено говорить тележурналистам, но когда вы остаетесь одни, вы начинаете слегка заикаться, а вся ваша защита разлетается в пыль. Вам очень хочется встретить хоть кого-нибудь, кто поймет вас, кому вы сможете довериться – и поэтому вы чересчур охотно общаетесь с людьми, которые, как вам кажется, могут посочувствовать вам.

Имущество: блокноты, карманный магнитофон, хорошая одежда, 4-хдверный «Сатурн», большая квартира, пестик для колки льда.

Психоз: суицидальные наклонности.

Vampire: The Masquerade

Laws of the Night

Name:
Character: Mortifer of the Flesh
Chronicle:
Clan: Malkavian
Generation: 13th
Age:
Nature: Bravo
Demeanor: Masochist

Willpower
Blood
Courage
Self-Control/Instinct
Conscience/Conviction

Humanity/Path
Physical
Lithe x2
Tough
Bugged x2
Tenacious x2
Social
Charismatic
Witty
Manipulating
Intimidating x2
Mental
Cunning
Intuitive
Patient

Abilities
Brawl
Streetwise
Intimidation
Survival
Melee

Backgrounds
Fame x1
Retainer x1
Herd x1
Influence x1 (Street)
Resources x1
Influences

Disciplines
Auspex (Heightened Senses, Aura Perception)
Fortitude (Endurance)
Obfuscate (Cloak of Shadows)

Merits & Flaws

Vampire: The Masquerade

Laws of the Night

Name:
Character: Methuseleh's Pawn
Chronicle:
Clan: Malkavian
Generation: 8th
Age:
Nature: Director
Demeanor: Fanatic

Willpower
Blood
Courage
Self-Control/Instinct
Conscience/Conviction

Humanity/Path
Physical
Agile
Graceful
Resilient x2
Social
Commanding x2
Dignified
Mental
Cunning
Knowledgable x2
Observant
Patient
Abilities
Academics
Law
Etiquette
Politics
Investigation

Backgrounds
Contacts x4
Generation x5
Mentor x3
Resources x2
Influences

Disciplines
Dementation (Passion, The Haunting, Eyes of Chaos)

Merits & Flaws

Усмиритель плоти

Цитата: *И это все?*

Прелюдия: С самого начала вам нравились физические нагрузки. В детстве вы большую часть времени проводили, бегая по паркам, заброшенным участкам, а также по стройкам и свалкам. Когда вы познакомились с колесами в форме роликов и скейтбордов, поймать вас стало еще сложнее. Нет ничего лучше тренировок и скорости – именно в таком порядке. Лазанье через стены, катание на скейтборде, уличный хоккей – вы отдавали предпочтение «экстремальным видам спорта» еще до того, как это словосочетание вошло в моду.

Не обошлось и без драк. Качки, которые считали, что только футбол, баскетбол и борьбу можно называть «настоящим спортом», были не прочь проучить жилистого уличного панка, который считал себя крутым. Если их было больше, вы ничего сделать не могли, но зато научились мстить этим ублюдкам, когда заставали их по одному. Постепенно до них дошло, и они оставили вас в покое – вы даже почувствовали некоторое разочарование. Хотя в драке вам часто доставалось, хорошая стычка была еще одним способом получить нужный вам адреналин.

Но рано или поздно должно было произойти роковое столкновение – и оно произошло. Скейтборды плохо совместимы с общественным транспортом. Лежа на спине в машине скорой помощи, с кислородной маской на лице, вы гадали, наступил ли ваш последний час. Наступил. Вы не доехали до больницы – поездка прервалась.

Когда вы очнулись, то почувствовали себя просто ужасно. Зависнув где-то между жизнью и смертью, вы почти полностью утратили способность чувствовать. Вы не могли не только вернуть привычное для вас лихорадочное состояние – вам с большим трудом удавалось ощутить хоть что-нибудь. Вы бы пришли в полную негодность, если бы ваш сир сразу же не придумал чем вас занять. К его огромному удивлению, вы успешно выполнили выданное вам задание, да к тому же вас настигло озарение. Все же кое-что почувствовать вы могли, но для этого требовались… дополнительные, очень сильные стимулы.

Концепция: При жизни вы были адреналиновым наркоманом. После смерти вы стали искателем ощущений совсем иного сорта. Лишившись радостей плоти, вы обратились к более сильным источникам возбуждения, которые могли бы заставить ваше тело реагировать. Членовредительство –

неплохой способ начать ночь, а ваша работа уборщиком и вышибалой предоставляет вам немало возможностей для творческого подхода к причинению вреда самому себе. Единственная проблема – это ваша репутация. Те, кто слышал о вас, считают, что раз уж вы вытворяете подобные вещи с самим собой, то к остальным людям вы будете относиться еще хуже. Они слишком быстро делают выводы, а это неправильно.

Советы по отыгрышу: Говорят, что вы больше склонны к убийствам, чем к самоуничтожению, но это не совсем верно. Вы хотите победить в схватке, но еще вы хотите чувствовать себя так, как будто только что вышли из драки. Пусть ваш противник стреляет первым – потом вы сумеете захватить его врасплох. Избегайте ненужной жестокости: вы не садист, вы - профессионал. Эксперименты с болью вы предпочитаете проводить над собственной плотью.

Имущество: острая бритва, пистолет калибра .38, молоток, гвозди, банка пищевой соли, лента для морозильника, латунный кастет, моток колючей проволоки, мотоцикл.

Психоз: мазохизм.

Ученый оккультист

Цитата: *Посмотри на карту. Все очень просто. Он выходит из квартиры вот здесь, в точке Кетер. Прийти он должен сюда, в точку Малхут.*

Все, что нам надо, так это поймать его неподалеку от заправки в Кедровом Лесу, вот здесь, в точке Гевух. Или, если нам повезет, он попадет под влияние Пахада. В любом случае, центр будет против него. Понял?

Прелюдия: При жизни вы не любили читать. Вы были обычным ребенком 90-х, рассеянным, неспособным понять что-нибудь сложнее роликов из 30-секундных многоцветных нарезок. Ваши родители отчаялись обучить вас хоть чему-нибудь, а затем и вовсе махнули на вас рукой, что вас вполне устраивало. Теперь вы могли жить так, как вам хочется – слушать музыку, смотреть телевизор и ходить на свидания, сохраняя темп, который не давал вам скучать.

Обряд Становления изменил все – *все*.

Вы с подругами возвращались домой с ночного сеанса. Чья-то машина на высокой скорости врезалась в ваш автомобиль, и вас выбросило наружу – может быть, именно поэтому они и подобрали вас, а не поужинали кровью вашего остывающего тела. Остальным так не повезло. Когда

вас уносили, вы частично были в сознании, и так и не смогли полностью прийти в себя.

То, что вы наблюдали во время Обряда, изменило вас. Вы вырвались из голодных объятий земли, но, сколько бы крови вам не давали, вы все равно чувствовали голод. Когда они поняли, что вы страстно хотите учиться, вас

представили хранителю огромной библиотеки. И под его руководством расцвел ваш необычный дар.

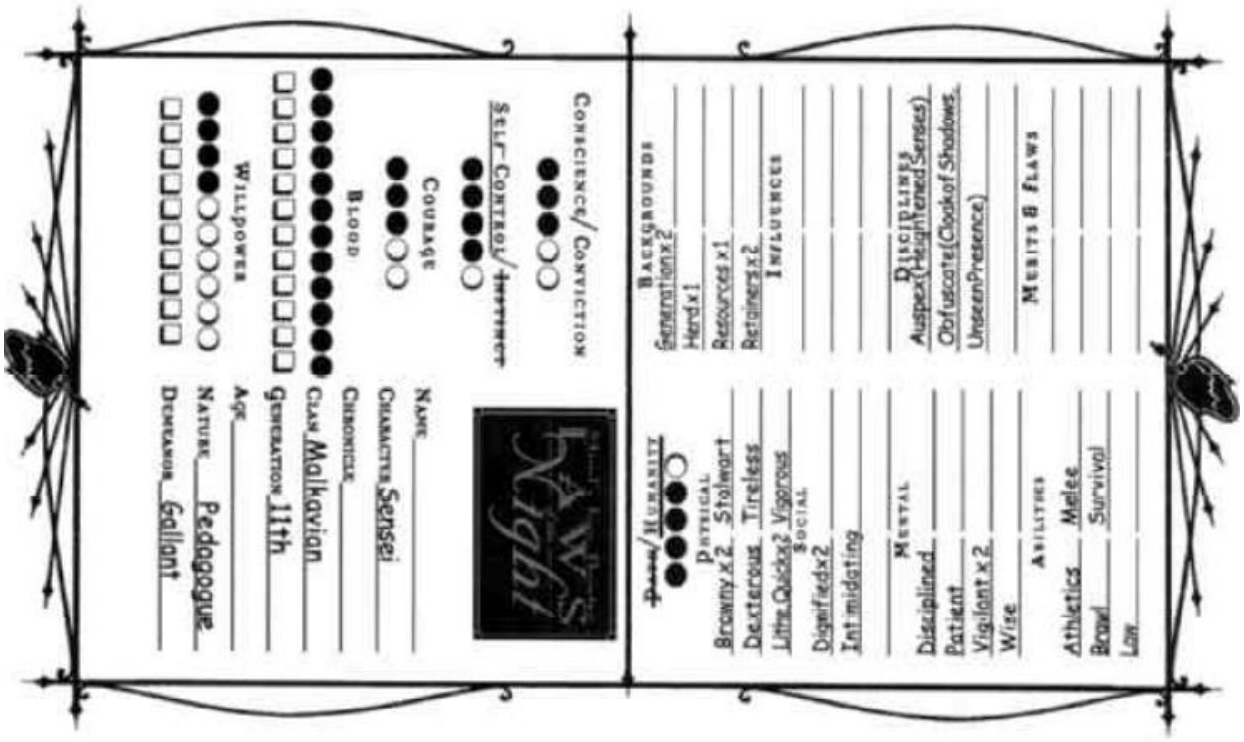
Теперь вы читаете всю эзотерическую литературу, до которой только можете дотянуться. Полученная из нее информация в беспорядке хранится у вас в голове и в нужные мгновенья «всплывает» наружу. Ваши знания могут быть как полезны, так и бесполезны для вашей стаи, иногда вы оказываетесь на высоте, иногда – переживаете полный провал. Но убедить вас в порочности вашей логики еще никому не удавалось. Если вселенная не желает жить с вами в одном ритме, это ее проблемы, а не ваши.

Концепция: Все ночи напролет вы проводите в поисках потаенных знаний, но способы применения этих знаний можно назвать в лучшем случае… эксцентричными. Вы видите связи там, где другие оккультисты ничего не замечают, и отказываетесь видеть то, что просто бросается в глаза. Если бы кто-нибудь предложил вам обучиться Тауматургии, ваше глубокое, но неупорядоченное понимание законов Вселенной позволило бы вам полностью овладеть этой силой – или же помешало бы вам понять даже самые ее основы. На самом деле вы существуете *вне* такой магии.

Советы по отыгрышу: Вас окружают узоры и схемы. Многие из них очевидны, другие же невозможно понять без тщательного изучения, наблюдения и получения ответов на правильные вопросы. Вы пытаетесь рассказать об увиденных узорах товарищам по стае, но ваша привычка перескакивать через несколько предложений мешает им толком понять вас. Если они думают, что большего от вас не добьешься, не обращайте внимания; рано или поздно они изменят мнение.

Имущество: маленькая квартирка, забитая книгами, разрозненная колода карт Таро, нарисованных на учетных карточках, пачки блокнотов с зашифрованными записями, альбомы, мел, маятник.

Психоз: синдром навязчивости / болезненное влечение.



Сенсей

Цитата: *Конечно, я сбил его. Он мог бы быть Буддой. Он все еще шевелится? А! Тогда я все переделаю.*

Прелюдия: Там, где вы жили, у вас было не слишком много возможностей для самосовершенствования. Кое-какими из них вы воспользовались, но серьезно ничем не увлекались до тех пор, пока не записались на курсы самообороны И. Садденлея. Вам нравился предлагаемый там подход к жизни: сила, сдерживаемая мудростью. Сила, чтобы взять заслуженное, и мудрость, чтобы понять, как это сделать.

Когда вы достаточно повзрослели и смогли устроиться на работу, вы записались в секцию, чтобы научиться настоящим вещам. Но до черного пояса вам было еще далеко, когда вы внезапно столкнулись с серьезным препятствием. Ваш сенсей сказал, что вам недостает силы духа и самодисциплины, поэтому дальше вы развиваться не сможете, и ваше отчаяние ничем вам не помогло. Вы изо всех сил пытались дать *правильные* ответы на его философские вопросы, но и это не сработало.

Вам не совсем понятно, почему вас обратили именно в это время; может быть, ваше отчаяние было столь сильно, что ваш сир просто не смог

устоять. Но это и не важно. Смерть тела стала для вас потрясением. Внезапно вы осознали, что мир гораздо шире, чем вам казалось, и сделали первый шаг к пониманию того, что ничего не знаете.

Концепция: вы придерживаетесь одного из течений дзен-буддизма; как и все ваши единоверцы, вы пытаетесь пробиться сквозь преграды разума и достичь просветления, но при этом вы не довольствуетесь медитацией и коанами. Вы намеренно мыслите и ведете себя неразумно – часто до такой степени, которую любой живущий дзен-буддист счел бы чрезмерной. Но чем больше вы стараетесь, тем больше вы видите, и тем медленней вы приближаетесь к совершенству. Вы никак не решите, чем для вас стало Зрение – путем к пониманию или же ярмом у вас на шее. До тех пор, пока ответ на этот вопрос не найдет, вам остается только одно – действие. В результате из вас получился не скромный отшельник, а весьма активный – хотя и малопонятный – член сообщества Каинитов.

Советы по отыгрышу: вы одинаково склонны к размышлениям над коанами и ходом событий и к действиям безо всякой мысли; согласно вашему убеждению, вам нужно как можно чаще переключаться между этими двумя способами взаимодействия с действительностью, чтобы сбросить оковы рациональности. Вы даже не всегда пользуетесь полученными при жизни умениями и навыками, ведь поднять пистолет и выстрелить в противника, обменявшись с ним несколькими выпадами и ударами, ничуть не менее важно. Вы бы хотели обучать других людей, но идущая внутри вас борьба порою делает вас недоступным для окружающих; иногда вы вместо совета задаете коан, иногда говорите почти разумно, а иногда – просто изо всех сил избиваете ученика. Таков ваш путь к пониманию.

Имущество: додзе на чердаке одного из зданий, длинные четки из бусин и зубов, малолитражный автомобиль, бамбуковый шест.

Психоз: Десенсибилизация.

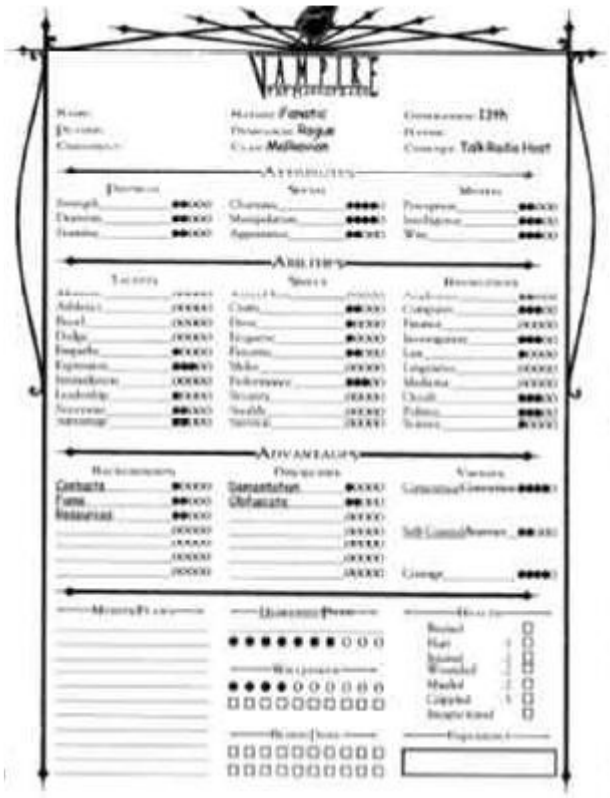
Владелец разговорного радио[1]

Цитата: *слушайте, мне бы не хотелось вас прерывать, но вам не кажется, что вы немного наивны? Посмотрите на окружающий вас мир – посмотрите на оболочку, которую создали ради того, чтобы удерживать вас на месте. Может, вы и счастливы, живя за этим фасадом, который кто-то для вас придумал, но мне этого мало. Мне нужна правда!*

Прелюдия: ваша семья принадлежала к привилегированным слоям общества – частная школа, домашняя прислуга, родители, оплачивающие выписанные вам штрафы, и все в том же духе. Никто никогда всерьез не ругал вас и не пытался вас дисциплинировать, и ни одного дня в своей

[1] Радиопрограммы в разговорном жанре, в которых ведущий обсуждает различные проблемы со слушателями, звонящими на студию по телефону.

жизни вы не голодали. До самого колледжа вам не приходилось лицом к лицу сталкиваться с настоящей жизнью.



Внезапно оказалось, что ваши родители больше не могут подкупать деканов, и ваши оценки начали стремительно ухудшаться. Это породило множество слухов. Говорили, что сложная финансовая ситуация у вас в семье возникла из-за безнадежных долгов, азартных игр, внезапного краха на фондовой бирже... и тому подобное. Но вы не верили ни одному слову. Ваши родители никак не могли быть виноваты в постигшем их несчастье. Кто-то еще приложил к этому руку, кто-то подтолкнул их. Поначалу вы решили, что вся вина лежит на либералах в правительстве, но чем больше вы углублялись в теорию заговора, тем больше возможностей замечали. Сами вы из-за нехватки средств не могли добраться до главных участников – в чем бы они ни участвовали, - но вы могли предупредить других людей. Поэтому вы заставили замолчать свою гордость и нашли себе подработку. Одним из мест работы стала радиостанция колледжа. Вас это устраивало – одной из немногих ваших сильных сторон была способность к выступлениям – и довольно скоро вы стали вести вечернюю передачу. Она оказалась настолько популярной, что вас пригласили на профессиональное радио.

Ваше Становление произошло внезапно и могло показаться случайным: на вас напали, когда вы подходили к автомобилю. Первые несколько ночей оказались для вас просто ужасными. Вы так и не увидели своего сира. Общение с ним происходило в форме бессвязных сообщений на автоответчике, инструкций, подсунутых вам под дверь в конвертах без адреса, кратких телефонных звонков.

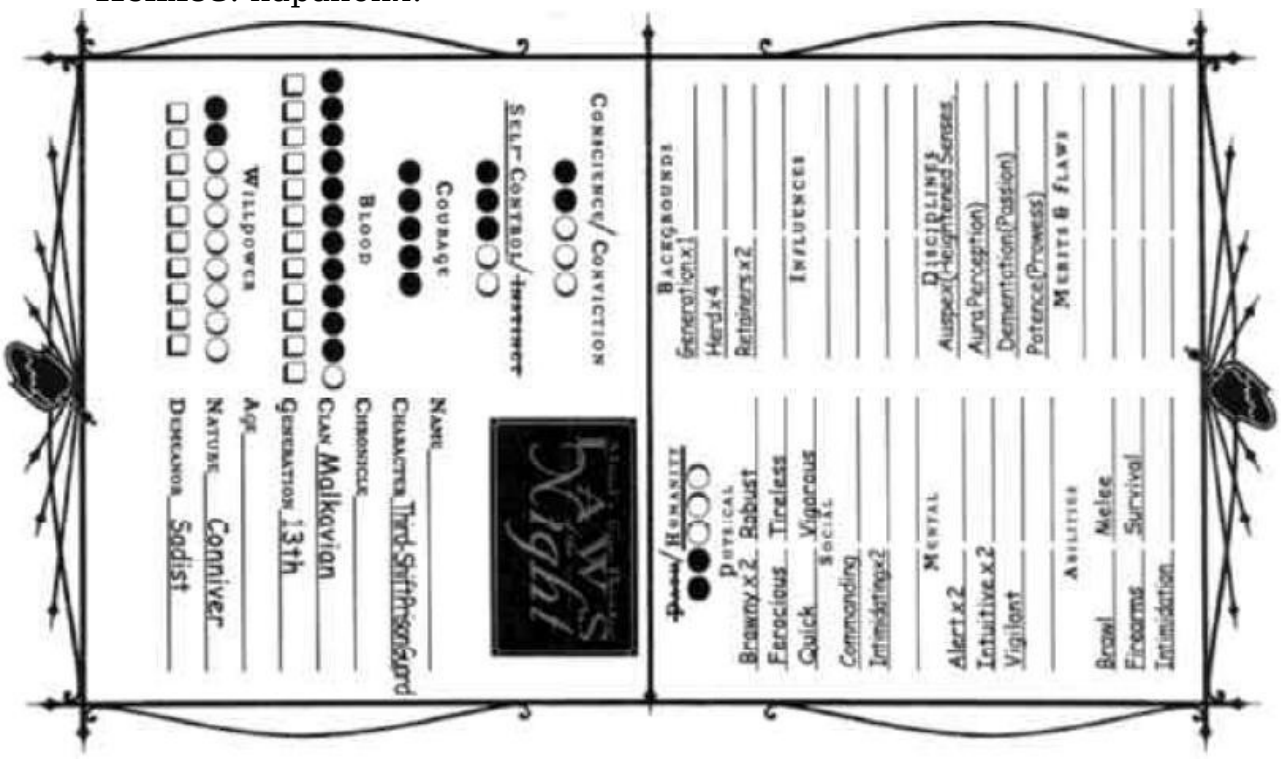
Неудивительно, что вы так и не привыкли к образу жизни вампира. Постепенно вы уловили суть охоты, а секретность и лицемерие уже давно не были для вас чем-то новым.

Концепция: поздняя ночь, «полночь души», долгие унылые часы, когда разум людей так легко поддается чужому воздействию, - вот ваше время. Тогда вы можете проникнуть в души людей, «зацепить» их своей программой. Вы не знаете, кто поддерживает вас, но сейчас вы играете на стороне своих благодетелей и преследуете их цели. Ровно до тех пор, пока вы не сможете уйти от них и заняться собственными делами.

Советы по отыгрышу: в вас живет потребность учить, заставлять людей разбираться во всей той лжи, которую скармливают им Органы Власти. Будьте дерзки и упрямы, провоцируйте, но не становитесь несносным. Не забывайте о чувстве юмора, когда надо – прибегайте к оскорблениям, не гнушайтесь нарушением принципов логики. Дайте своим слушателям то, чего они хотят, – и еще немного сверху.

Имущество: скромная квартирка, стопки книг и журналов по заговорам, личный магнитофон.

Психоз: паранойя.



Тюремный охранник третьей смены

Цитата: *ты кажешься умным. Достаточно умным для того, чтобы не вляпаться в неприятности. Мне может понадобиться такой парень. Подумай об этом; совсем неплохо, когда здесь за тобой присматривает кто-нибудь наподобие меня.*

Прелюдия: вы выросли крепким и себе на уме. Южный городок, где прошло ваше детство, всегда казался вам маленьким, и после того, как вы поняли, что можете поколотить любого из проживающих в нем мужчин, вы решили проверить, на что вы окажетесь способны в большом городе.

Но вскоре после переезда выяснилось, что здесь вы – на вторых ролях.

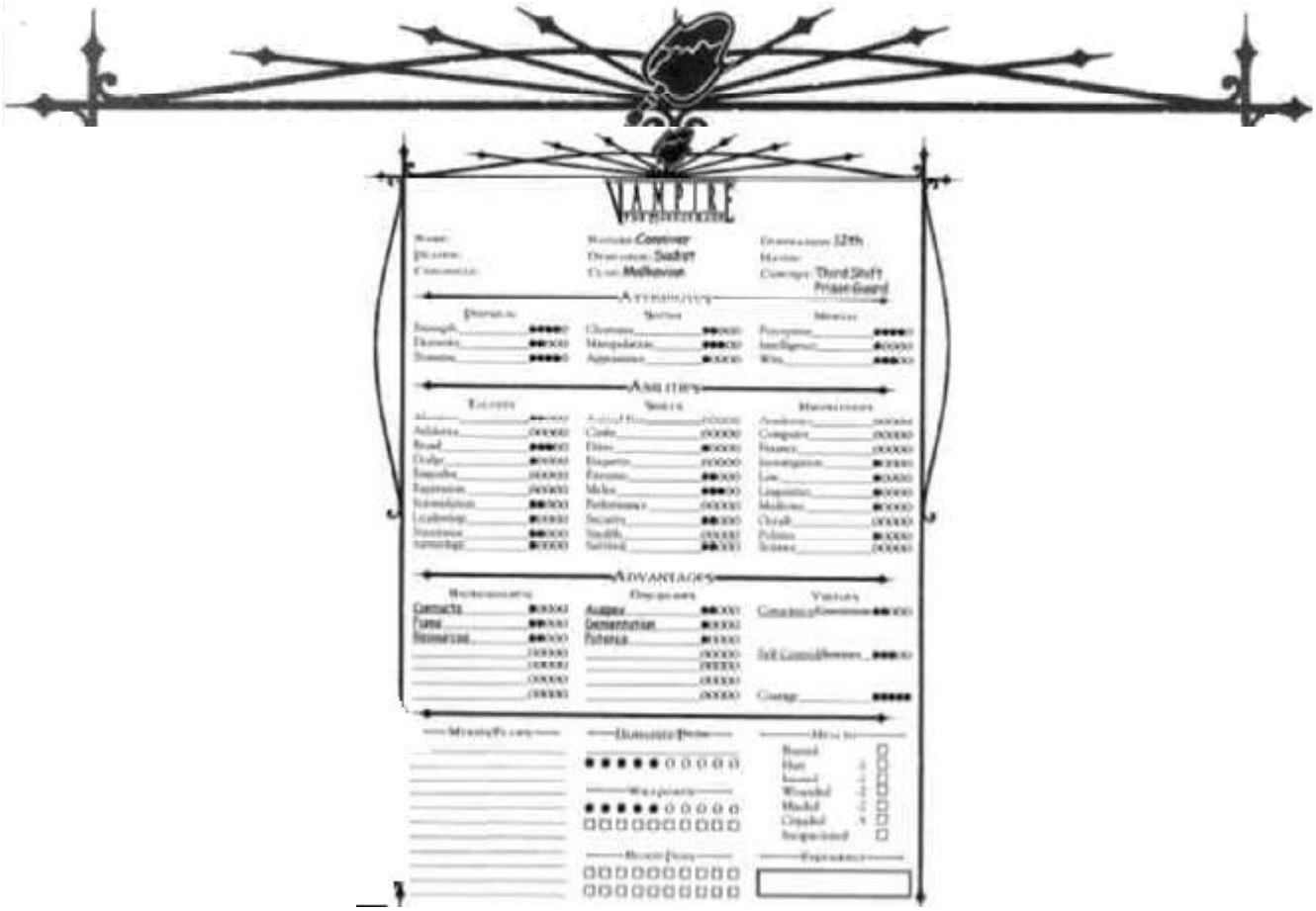
Переехать и начать свое дело оказалось совсем непросто: хотя ваши конкуренты, как и вы сами, не могли похвастаться хорошим образованием, территорию, о которой шла речь, они знали намного лучше вас. Вам повезло – вы отделались сильными побоями, а ведь могли бы и пулю словить. Сами вы так, разумеется, не считали. По вашему мнению, кое-кто должен был умереть за то, что попытался натянуть вас.

И все было бы замечательно, если бы вдруг не нарисовались полицейские. Вашего противника они давно выслеживали, а тут – вот те на! – еще и вы в качестве бонуса. Судья не отличался снисходительностью, и очень скоро вы оказались в камере рядом с типом, обвиненным в тройном убийстве.

Выжить в тюрьме было совсем не просто. Собравшиеся в ней здоровяки были не прочь оторваться на деревенщине, так что вам пришлось привыкать к побоям. Однажды вы отловили одного из ваших обидчиков… да, вы отправились в одиночку, зато он – в лазарет. Каким-то чудом вам удалось освободиться досрочно. Вообще-то, если подумать об этом, кто-то наверняка дергал за ниточки. Наверняка тот парень, который нашел вас в ночь после вашего освобождения и сделал одно чертовски привлекательное предложение.

Дав кому надо на лапу и выправив новые документы, вы вновь оказались в тюрьме. Но на этот раз вы были одним из тех, у кого есть власть. И охранники, и заключенные предпочитают с вами не связываться. Теперь тюрьма – ваше владение.

Концепция: вы отлично устроились. Мало кого волнует судьба оказавшихся под вашей охраной заключенных, поэтому у вас нет проблем с пищей. Те, кто кое-что знает о вас – ваш напарник и один из заключенных, - стали вашими добровольными помощниками, охотно выполняющими ваши распоряжения в обмен на глоток крови и вечер за пределами тюрьмы. Вы удачно торгуете чужими мускулами, и многие сородичи охотно платят за услуги ваших парней. Да, посмертие – это здорово.



Советы по отыгрышу: говорите негромко, но слегка развязно. Вас окружает аура спокойной уверенности, вам не нужно прибегать к насилию, чтобы держать своих подопечных под контролем. Вы оцениваете всех встречных, и это вам удается очень хорошо. Никогда не упускайте случая оказать услугу, но и не давайте окружающим забыть, чем они вам обязаны.

Имущество: униформа, дубинка, электрошокер, служебный револьвер, чертежи тюрьмы, связка ключей, список кодов, тайник с сигаретами, наркотиками и порнографией.

Психоз: Мания величия.

Пример семьи

Мойры

Свое имя они взяли у древнегреческих богинь судьбы, которых считают своими предшественницами. Они – предсказатели, произносящие жуткие пророчества, когда никто этого от них не ждет, но хранящие молчание, когда их просят ответить на заданный вопрос. Они - источник неприятностей, ведь они из пустой прихоти могут выведать самые страшные секреты старейшин и разболтать их всем остальным сородичам города. Их не любят и даже ненавидят, но не представляют, как можно обходиться без них.

Очень часто они воплощают в себе все представления вампиров о Малкавианах.

Мойры могут стать дополнительным средством воздействия для Рассказчика, источником новых сюжетных линий, второстепенными персонажами и даже главными действующими лицами. Они не привязаны ни к какому конкретному городу, Гайд и его обитателей можно с легкостью

«вписать» в любой нужный вам населенный пункт. И хотя Мойры обычно состоят в Камарилье, можно легко представить их как сторонников Шабаша или же независимую секту.

Итак, готовьтесь к встрече.

История

Мойры – относительно новое явление в наших хрониках, они заявили о себе только несколько лет назад, но с тех пор уже не раз доказали свою способность к предвидению. Мало кто знает, что традиция Малкавианов создавать небольшие семьи, занимающиеся совместными, «высокими» розыгрышами и пророчествами, существует уже долгие века, а то и тысячелетия. Все вампиры привыкли к Малкавианам, выкрикивающим какие-то обрывочные предсказания и замечающим вещи, невидимые остальным. Мойры от остальных своих соплеменников отличаются высокой эффективностью совместной работы. Если нужно распространить видение, вся котерия объединит усилия и попытается сделать так, что видение стало доступно для остальных Сородичей.

Эта семья возникла примерно 25 лет назад, когда странствующий с места на место Эммануэль Монкриф и его отпрыск ответили на некий Зов. Когда они обнаружили юную Лунатичку, от которой исходит Зов, они были очень сильно удивлены: она даже не знала, что звала их. Проговорив весь вечер, трое вампиров выяснили, что Зов не исходил ни от кого из них – создавалось впечатление, что их воедино свели инстинкт и простая случайность.

Троица объединилась на некоторое время, чтобы выяснить, что же заставило их встретиться, но, как ни странно, через несколько месяцев они уже позабыли, что им был нужен какой-то ответ. Они были вместе, они им хорошо работалось рядом друг с другом, они получали общие видения из Паутины – разве этого мало? И у них была цель – цель, избравшая их и заставившая их свернуть с прежнего пути. Монкриф нашел им имя, как будто подсказанное кем-то извне – Мойры. Фей до сих пор подозревает, что имя и даже цель Монкриф мог каким-то образом унаследовать от своего сира. Никаких других объяснений нет; сам же Монкриф тоже ни в чем не уверен.

Лет так через десять Мойрам пришлось переехать. Они поселились в другом городе и занимались там предсказаниями и откровениями до тех пор, пока их не вынудили (или же просто время пришло?) вновь сменить место жительства. Где-то по пути они нашли четвертого члена семьи, молодого загадочного Джека. Как и Лиззи, Джек будто был послан им судьбой, и, как и в случае с Лиззи, он оказался ценным приобретением для семьи.

Восемь лет назад Монкриф, Фей, Лиззи и Джек прибыли в город, в котором развиваются события хроники, и занялись привычными делами. Убежище они нашли в здании старого театра, и в течение девяти месяцев успели сделать два предсказания для князя. Первое предупреждение князь проигнорировал, посчитав его обычной болтовней Малкавианов, - а через девять дней из города исчезли два наиболее выдающихся Служителя. Последний раз их видели в аэропорту вместе с одним из Джованни, который сумел убедить Элизиум в том, что действительно хочет навсегда поселиться в городе. Получив от Мойр второе предупреждение, князь не пожалел усилий, чтобы расшифровать его; ему это удалось, и в результате он предотвратил кровавую вражду между двумя заметными кланами города.

Через год после этого Мойры сняли свою первую «биографию», короткий фильм о скандальных связях одного из Благородных. Главный

персонаж фильма воспринял это событие близко к сердцу и несколько месяцев страдал от злобных насмешек, но князь запретил приближаться к нелюдимой семейке Малкавианов. Старейшины решили, что фильм отличается от положенных в его основу событий в лучшую сторону, и согласились, что Мойры могут быть очень полезными, поэтому не стоит наказывать их за… за выходку, вполне естественную для Малкавианов.

С тех пор Мойры то пророчествуют, то выдают очередное скандальное откровение, как правило, встречаемое весьма неоднозначно. Три года назад их семья увеличилась на еще одного члена – молодого Гарсии, у которого часто случаются видения. Они очень, очень внимательно наблюдают за городом, и мало что ускользнет от их взгляда или чутья. Никто не знает, как скоро семья покинет город – может быть, они решили дождаться в нем Геенны? На самом деле Мойры и сами не знают ответ на этот вопрос.

Убежище: Гайд

Гайд-театр расположен в заброшенной части делового района города, в квартале, который городские власти давно обещают обновить и перестроить, но, похоже, обещание их будет выполнено нескоро. Кирпичные стены покрыты постоянно меняющимися метками уличных банд, на поломанных стендах, где раньше размещали афиши новых фильмов, теперь висят отксерокопированные объявления о мероприятиях в конкурирующих ночных клубах. Когда-то это было прекрасное старое знание, но теперь от его величия остались лишь жалкие обломки.

Гайд был построен в конце 1940-х годов владельцем фабрики, который хотел занять более высокое положение в обществе и решил, что для этого его имя должно ассоциироваться с искусством. Но Джонатан Гайд был не настолько богат, как ему хотелось бы, поэтому его театр – сначала в нем собирались ставить спектакли, а не показывать фильмы – оказался куда более скромным, чем планировалось. В первые несколько лет дела в театре шли успешно, но скорее из-за ощущения новизны, чем чего-либо еще. В середине 50-х театр быстро стал убыточным, и даже самодеятельные труппы отказывались играть в нем. В конце концов Гайд был вынужден продать театр за долги. Новый владелец решил, что, хотя со спектаклями в театре не заладилось, для показа фильмов он вполне подойдет, и после некоторых переделок и покупки новейшего экрана в здании был открыт кинотеатр.

И снова поначалу дела шли хорошо, но потом выяснилось, что Гайд-театр не способен больше привлекать толпы зрителей. Он просто не смог конкурировать с новыми заведениями – чем больше вокруг появлялось кинотеатров с несколькими экранами, тем меньше зрителей приходило в старые маленькие кинотеатры. Руководство (которое несколько раз менялось) пыталось удержаться на плаву, показывая зарубежные и экспериментальные киноленты, которые нельзя было увидеть нигде в городе, но публику все это просто не интересовало. В 1988 году Гайд был вынужден закрыться; кроме общества по сохранению культурного наследия, которое сделало вялую попытку сохранить здание, все о нем забыли.

Все, кроме Эммануэля Монкрифа.

Восемь лет назад, когда Монкриф и его ученики, следуя общему видению, прибыли в город, они почти сразу нашли это заброшенное здание. Для них оно звучало, подобно песне. Монкриф быстро выкупил Гайд по

бросовой цене; владелец здания был только рад избавиться от ненужной собственности и не задавал покупателю много вопросов.

Театр оказался превосходным убежищем. На первом этаже почти нет окон, дверь давно была заложена кирпичом, и даже если в стене появится дыра, солнечный свет все равно не сможет проникнуть дальше длинного коридора (вдоль стен которого стоят рамы со старыми афишами). Вампиры могут спокойно спать на сцене, в зале на креслах, в комнате киномеханика, даже в билетной кассе – в большей части здание солнце их не побеспокоит.

Монкриф и его друзья, выкупив театр, намертво заварили все пожарные выходы, кроме одного, который почти все время стоит прочно запертым и открывается только в тех случаях, когда Малкавианы устраивают приемы. В помещение члены семьи обычно попадают через пару маленьких окошек в туалете; на случай опасности у них есть отверстие в женском туалете, позволяющее выбраться наружу, пройдя под несколькими улицами. Электрическое освещение есть не во всем здании – несколько помещений постоянно погружено во тьму, но в целом проводка неплохо сохранилась. Нужно отметить, что противопожарная система содержится в полностью рабочем состоянии; Монкриф не хотел, чтобы театр стал для них огненной ловушкой.

В здании только один амфитеатр, зато очень вместительный, дополненный большим балконом и украшенный тяжелыми драпировками, которые до сих пор свисают со стен. Позолота с большей части мебели давно стерлась, но алые бархатные занавеси, украшающие стены, хорошо сохранились (хотя и покрыты местами плесенью и пылью). Кресла в зале старые, но довольно вместительные; пространства для ног маловато, но ведь у мертвых ноги не затекают. Старая сцена местами повреждена и громко скрипит, когда кто-нибудь идет по ней; при этом Мойры следят за состоянием осветительных приборов, в особенности – прожекторов высоко над сценой. Киноэкран протянут посередине прежней сцены; в нескольких местах он порван, но на нем все еще можно показывать фильмы.

В задние помещения никого не пускают, даже в тех случаях, когда Мойры принимают гостей. Доступ туда открыт только ближайшим друзьям, а их у Свидетелей не так уж много. Фей и Лиззи спят в одном из задних помещений в окружении бардака, оставленного полудюжиной прежних обитателей. Лиззи собирает старые манекены, которые наряжает в сценические костюмы, найденные в гардеробной Гайда. Но ее видение интерьера несколько… пугает. На первый взгляд, манекены расположены очень разумно, но постепенно посетителям начинает казаться, что лица и очертания кукол в чем-то… неправильны, неполны, что им чего-то не хватает. Медленно, исподволь пустые глаза манекенов внушают клаустрофобию, даже паранойю. Но Лиззи и Фей это, похоже, совсем не беспокоит. Но все, кого Лиззи заманила к груде старого бархата, чтобы «поиграть», покидают театр со странными ощущениями, а потом могут страдать от ночных кошмаров.

Джек днем спит в комнате киномеханика, заполненной катушками с фильмами и грудами бумаги. Комната в равной степени напоминает гнездо крысы и убежище Носферату. В центре комнаты стоит старый потертый проектор, все еще в рабочем состоянии; Джека не устраивает концептуальное кино, поэтому порою он крутит популярные фильмы из тех, что идут в городе. Его коллекцию нельзя назвать полной, у него нет

нескольких катушек от разных лент, но семью это особо не беспокоит, ведь они не собираются тратить все время на просмотр фильмов.

Монкриф расположился в одном из маленьких кабинетов, затерянных в лабиринте театральных коридоров. Почти все эти кабинеты забиты ящиками и покрытыми плесенью декорациями от прошлых «проектов», но среди этого хлама можно отыскать самое настоящее оружие – мечи, топоры, заостренные колья, стальную косу и даже парочку гранат. Спальня Монкрифа тоже забита всякой ерундой, но в ней стоит относительно чистый рабочий стол, а за столом на полу расчищен участок, достаточно большой, чтобы на нем можно было растянуться и вздремнуть. Монкрифу принадлежит небольшая квартира на противоположной стороне улицы, где можно принять душ, постирать и, по необходимости, принять гостей (читай – пищу), но он предпочитает об этом убежище не распространяться.

И, наконец, Гарсия еще не выбрал помещение в театре, которое стало бы его собственным. Обычно он укладывается спать или позади стойки на входе в кинозал, или между рядами кресел на балконе. Ему все равно.

Как уже говорилось, в Гайде соблюдены все меры безопасности: заварены и заложены кирпичом все выходы, по театру разбросано немало оружия. Помимо этого, имеются и еще кое-какие охранные системы, но семья часто меняет их, повинуясь минутному капризу. Днем Мойры могут растягивать под входными окнами металлическую ленту с острыми краями. Их может охранять гуль – человек или животное. Монкриф может даже притащить одного из Истощенных и посадить его сторожить театр. Именно непредсказуемость делает Гайд-театр – как и любое убежище Малкавиан – столь опасным для незваных визитеров.

Влияние

Влияние Мойр на человеческое общество в целом ограничивается связями, имеющимися у каждого члена семьи. В основном это люди, следящие за состоянием проводки и водопровода в Гайде, да еще пара знакомых полицейских, поддерживающих порядок в квартале. Мойрам вполне хватает таких полезных знакомств и они не жаждут обзаводиться связями во властных структурах – им это просто ни к чему.

Разумеется, когда речь заходит о сообществе Родичей, влияние Мойр увеличивается многократно. Хотя Мойры не могут похвастаться тесными связями с князем и Элизиумом, среди вампиров города они занимают весьма прочное положение. Они одновременно выполняют функции гарпий, оракулов и хора в древнегреческой трагедии: сообщают информацию о внутренних и внешних угрозах и одновременно критикуют сложившийся порядок вещей. Разумеется, советы они дают только тогда, когда сами пожелают, и желание это во многом зависит от их искаженной логики: Родичам не следует полностью полагаться на помощь, получаемую от Мойр.

Как и большинство Малкавианов, Мойры часто извлекают на свет божий тайны других вампиров, а также занимаются предсказаниями. Репутацию своей котерии они заработали совместно выполненными пророчествами и «разоблачениями». Если один из членов семьи хочет что-то сообщить местным Сородичам, остальные Мойры присоединяют свои голоса к его заявлению. Но больше всего семья известна своими «проектами».

На «киностудии» Мойр фильмы снимают нечасто, так как это очень трудоемкий процесс; хотя они могут сделать новую ленту за несколько ночей, все же они предпочитают подольше поработать на каждой новинкой. Сам фильм может быть как очень простым – рассказчик, например, «хороший знакомый» вампира, о котором снимают фильм, сидит в пустой комнате, так и сложным, построенным из вызывающих отвращение сюрреалистических изображений, проникнутым символизмом и тайной. Сами Малкавианы не всегда могут управлять формой, которую принимает фильм, по крайней мере, так они сами заявляют. Видимо, «тема» и стилистика фильма приходят к ним в общих видениях, которым они вынуждены следовать, чтобы не погрузиться в пучину ночных кошмаров и навязчивых идей.

Когда новое «творение» Мойр готово к показу, они добавляют еще одну афишу собственного производства к объявлениям, висящим на стенах здания. Афиши, сообщающие о скором показе, ничем не отличаются от остальных написанных от руки сообщений, к тому же составлены в иносказательной форме. Но в них, как правило, указывается, в каком кинотеатре города пройдет показ и кто из вампиров будет снимать кинозал для «частной вечеринки». Как правило, хозяин каким-то образом связан с «героем» фильма (и может даже быть главным объектом сатиры), поэтому всегда соглашается оплатить счет за аренду. Иначе окружающие могут решить, что ему есть что скрывать; хуже того, его отказ от участия в «вечеринке» может вызвать гнев семейки Малкавианов, последствия чего могут оказаться просто ужасными.

Новые творения Малкавианов появляются нечасто, примерно раз в полгода, хотя в тех случаях, когда Мойрам есть что сказать, фильмы могут выходить и чаще. Иногда семья может сама, собравшись в полном составе, озвучить очередное пророчество – старые методы работы могут быть самыми удобными и эффективными.

Хотя влияние Мойр и велико, оно далеко не бесконечно. Каждая их выходка, предсказание или очередной раскрытый секрет могут окончательно истощить терпение городских старейшин. Свидетели буквально ходят по лезвию бритвы, а это значит, что говорить они будут только тогда, когда никакими силами не смогут удержать языки на привязи.

Вампиры

Пять вампиров, объединившихся в семью, очень тесно связаны друг с другом, чего и следовало ожидать. Об этой связи не говорят вслух, она далеко уступает в силе Клятве крови, но все же достаточно сильна, чтобы вызвать беспокойство у окружающих. Свидетелей объединяют общие видения, которые, подобно инфекции, передаются от одного к другому и наполняют всю семью общим желанием смотреть – и видеть.

Эммануэль Монкриф

Предыстория: прошлое Монкрифа восстановить довольно сложно – неплохое достижение, если учесть, что вампиром он стал менее двух веков назад. Считается, что он или получил Становление в Европе незадолго перед тем, как отплыть в Америку в середине 1800-х, или же был американцем в первом поколении и получил Становление в Новом свете. Его упоминание «старого Руфино» указывают на то, что его сиром был Руфино

Оливарес, печально известный независимый Малкавиан, который в течение века участвовал в войне Шабаша и Камарильи, становясь то на одну, то на другую сторону. Неизвестно, является ли Эммануэль Монкриф его настоящим именем, но нет никаких сведений о том, чтобы он пользовался другими именами, зато широко известна его честность и правдивость.

Монкриф проявил себя как умелый врач и одаренный поэт, к тому же – хорошо образованный. Он всегда может найти источник стабильного дохода – или за счет мошенничества, или благодаря прежним вложениям. Его не слишком привлекает современная технология, но это естественно для старейшин. И, конечно же, он проявляет определенный интерес к короткометражным фильмам. Забавно, но Монкриф уверяет, что ни разу не был в Голливуде и не учился там своему делу, более того, он говорит, что вообще не учился ни у одного из людей, связанных с кино. Возможно, так проявляется его самолюбие, но все же…

Интереснее всего в Монкрифе то, что он обладает обостренным чутьем стервятника. Может быть, все дело свойственной Малкавианам проницательности, но за последние полтора столетия Монкриф неоднократно оказывался в важных с точки зрения истории местах. Он присутствовал на полях нескольких важных сражений американской Гражданской войны и обеих мировых войн, он был в Лоренсе[1], штат Канзас, когда там хоронили своих мертвецов, и в Мемфисе в ночь, когда умер Мартин Лютер Кинг младший[2]. Во всех случаях он был лишь наблюдателем. Те вампиры, которым стало известно о его «увлечении», обычно начинают волноваться: если все это правда, то за чем же собирается наблюдать Монкриф в *их* городе?

Образ: Монкриф чем-то напоминает карнавальных зазывал в костюмах Мефистофеля; хотя его черты лица нельзя назвать заостренными, а его темные волосы редко бывают гладко причесаны, он всем своим видом наводит на мысль о публичных представлениях и мероприятиях… с легким привкусом садизма. По-английски он говорит практически без акцента, хотя в некоторых его речь приобретает некоторую тягучесть и медлительность. Он явно избегает старомодности в одежде, предпочитая безупречно-белые костюмы по последней моде, которые обычно дополняет яркой рубахой или галстуком. Его маска производит впечатление человека воспитанного и проницательного, но при этом он дает почувствовать, что не чурается милых

[1] В мае 1856 года сторонники рабовладения напали на городок Лоренс и разграбили его.

[2] Мартин Лютер Кинг (15 января 1929, Атланта, штат Джорджия, США — 4 апреля 1968) — американский баптистский проповедник, яркий оратор, лидер ненасильственного сопротивления расизму. Во время марша протеста в г. Мемфис, штат Теннеси, был ранен выстрелом снайпера и через несколько дней скончался в больнице.

шуток – за *чужой* счет. Большинство людей, имеющих с ним дело, искренне надеются, что счет этот получат не они.

Советы по отыгрышу: будьте спокойны, скромны и по необходимости – уважительны; вы прекрасно осведомлены о своем положении в обществе и не стремитесь его озвучивать. В разговоре о Мойрах и работе используйте незамысловатые эвфемизмы: «наш новый проект», «некоторые замечания», «кое-какие задумки» - вы предпочитаете, чтобы ваша работа говорила сама за себя. Предсказывая будущее лично, а не через «творчество», выражайтесь не слишком запутанно; если окружающие не поймут вашего предупреждения, это будет их вина, а не ваша. Вам доставляет удовольствие процесс съемок «биографий», что-то в вас радуется, когда вы видите, как дергаются и психуют ваши Сородичи, и вы совсем не прочь потешить эту часть своего «я».

Сир: Руфино Оливарес.

Натура: Брав*о*

Маска: Трикстер

Поколение: девятое

Становление: 1830

Примерный возраст: между 35 и 40 годами

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4.

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 3.

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 3, Атлетизм 1, Рукопашный бой 1, Уворот 3, Эмпатия 4, Выразительность 5, Запугивание 4, Лидерство 3, Время Малкавианов 5, Знание улицы 2, Хитрость 4.

Навыки: Ремесло 3, Этикет 3, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 2, Актерство 4, Безопасность 1, Маскировка 4.

Знания: Академические знания 4, Финансы 3, Расследование 3, Правоведение 3, Лингвистика 5 (в том числе французский, испанский, итальянский и немецкий), Медицина 4, Оккультизм 2, Политика 3, Наука 2.

Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 1, Помешательство 3, Затемнение 4, Присутствие 2.

Дополнения: Союзники 2, Контакты 4, Поколение 4, Влияние 1, Ресурсы 3, Статус 3.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Мужество 3.

Моральность: Человечность 6.

Психоз: шизофрения (галлюцинации), фуга[1].

Сила воли: 7

Фей

Предыстория: Каждый вампир, проживший хотя бы неделю после Становления, знает, как глупо доверять первому впечатлению. Встретив столь юного вампира, как Фей, Каинит скорее знает, чем предполагает, что она на самом деле так же молода, как выглядит. Большинство Родичей, общавшихся с Фей, некоторое время наблюдали за ней, изучали ее

[1] Диссоциативная фуга - диссоциативное расстройство, при котором человек отправляется в незнакомое место и может вообразить себя новой личностью, одновременно забывая свое прошлое

привычки и приходили к выводу, что ей, наверное, несколько десятков лет – служительница, возможно, но в любом случае слишком молодая, чтобы думать, как старейшина. В конце концов, она до сих пор находится по крылышком своего сира.

Было бы подлостью воспользоваться ошибкой этих наблюдателей. Окружающие и в самом деле недооценивают Фей.

Фей Шаплесс родилась в Сан-Франциско в 1886 году, как раз вовремя для того, чтобы своими глазами увидеть *fin de siecle*[1]. Родители изо всех сил пытались уберечь свою маленькую девочку от буйства окружающего мира, но это лишь подогревало ее любопытство. Чем меньше времени оставалось до начала нового столетия, тем беспокойней становилась Фей, которая очень хотела узнать, как же будут люди выражать свои страхи и страсти при рождении 20 века. В новогодний вечер она ускользнула из дома и пошла бродить по улицам, чтобы все увидеть собственными глазами.

Домой она так и не вернулась. Личико с горящими любопытством глазами привлекло к ней ненужное внимание, и она слишком поздно поняла, почему стоящий на дверях джентльмен так охотно впустил ее. Но ближе к полночи, в самый разгар бурного празднования, ее увел прочь от «товарищей» еще один гость, который не смог отказаться от этого маленького дара Провидения. Эммануэль Монкриф убил Фей Шаплесс за несколько мгновений до первого удара часов, и не успело затихнуть эхо двенадцатого удара, как она возродилась. Все живые чувства и страхи, так будоражившие Фей, исчезли, остался лишь гнетущий холод и маленькое, но твердое зернышко ненависти.

На протяжении всего 20 века Фей была спутником Монкрифа и безмолвной соучастницей его преступлений. Сир освободил ее от клятвы крови несколько десятилетий назад, в знак расположения к ней, но у нее не было ни цели, ни эмоциональных привязанностей, которые заставили бы ее выбрать свой путь. Она участвовала в большей части розыгрышей Монкрифа и сама подготовила несколько проделок, но отнеслась к ним без должного юмора. Она работает вместе с Мойрами из чувства долга и разделяет с другими видения потому, что это может принести пользу. И, честно говоря, ее товарищей это полностью устраивает – им не надо волноваться о возможных амбициях Фей.

Фей с полным правом называется Мойрой, но, предоставленная сама себе, она становится очень опасной. Если Монкриф бросит хлопушку в муравейник, чтобы посмотреть, как суетятся его обитатели, Фей станет одного за другим давить муравьев, слишком далеко уползших от дома. Последний раз она проявила свои истинные эмоции в новогодний вечер 1999

[1] Конец века (*фр.*) – о 90-х годах.

года, когда всплыли болезненные воспоминания о ночи ее Становления. Она решила отомстить терзавшим ее гулякам, даже если паре-тройке из них и придется искать замену. Через три месяца ни к чему не приведшего расследования полиция закрыла дело.

Образ: Фей до мельчайших деталей соответствует образу «игрушки старейшины»; она одевается так, как, по мнению окружающих, ее должен одевать Монкриф, и в совершенстве освоила роль слабого болезненного беспризорника. Вскоре после Становления ее темные волосы были подстрижены до плеч; сейчас она предпочитает молодежные прически, то аккуратно причесываясь «под пажа», то взбивая волосы в «птичье гнездо». Во время появлений Мойр на публике она предпочитает держаться рядом с Монкрифом, и его рука часто лежит на ее плече, как бы защищая ее (или демонстрируя свою власть?). Фей отличается сильной худобой, ее ключицы проступают сквозь тонкую кожу, привлекая внимание многих Родичей. В обществе она остается бесстрастной и спокойной, вежливо улыбаясь только в тех случаях, когда ее Эммануэль открыто выражает восхищение. Но при выполнении частных поручений или во время охоты она, прежде чем покончить с делом, позволяет прорваться наружу охватывающему ее ликованию.

Советы по отыгрышу: вечеринка давно закончилась, а вы остались у праздничного стола собирать объедки – вместе с крысами. Но вам больше нет нужды притворяться, и будьте вы прокляты, если позволите стайке крыс завладеть тем, чем им хочется. Крысы – вот они кто. Порою вам приходится носиться вместе с ними по жилым кварталам и лабиринтам и кланяться их крысиным королям, и даже улыбаться им, чтобы они не ополчились против вас. Но они крысы, просто крысы. И вы убьете крысу при первой же возможности. Единственным исключением стал ваш ближний круг, Мойры, которые на самом деле тоже крысы, как и все (кроме вас), но они – *ваши крысы*. Вы защищаете их от окружающих. До тех пор, пока они не кусают вас.

Сир: Эммануэль Монкриф.
Натура: Чудовище
Маска: Дитя
Поколение: десятое
Становление: 1900
Примерный возраст: 12-13 лет
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 4.
Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 3.
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.
Таланты: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2, Уворот 4, Выразительность 3, Запугивание 4, Время Малкавианов 4, Знание улицы 2, Хитрость 3.
Навыки: Ремесло 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 4 (нож), Актерство 3, Безопасность 2, Маскировка 5, Выживание 3.
Знания: Академические знания 1, Расследование 3, Правоведение 1, Лингвистика 1 (французский), Медицина 2, Оккультизм 1, Наука 1.
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 2, Помешательство 3, Стойкость 1, Могущество 1, Затемнение 4.

Дополнения: Поколение 3, Стадо 1, Наставник 3, Статус 2.
Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 3, Мужество 5.
Моральность: Человечность 4.
Психоз: десенсибилизация.
Сила воли: 8

Лиззи

Предыстория: Не все Малкавианы получают Становление ради служения великой цели. Не всех Малкавианов ведет злоба, отчаяние или хотя бы жалость. Иногда основной причиной выбора становится схожесть.

Элизабет Энн Морроу в детстве исколесила все Соединенные Штаты, потому что росла в семье кадрового военного. Ее отец отличался сдержанностью, мать была слабой и нечестолюбивой; и если бы не брат Дэвид, она, может быть, и вовсе не смеялась бы. Постоянные переезды из города в город и смена школ наложили свой отпечаток на все ее детство. Она бы сдалась намного раньше, чем пришло ее время, но отец и брат просто не позволили ей сделать этого.

Как и почти все американцы, Лиззи была не готова к Вьетнаму. Она не была готова к тому, что Дэвид по желанию отца запишется в армию. Она была не готова к тому, что ее брат отплывет во Вьетнам. И в ночь, когда отец позвонил домой и сообщил, что Дэвид погиб, Лиззи не выдержала.

Лиззи не помнит всего, что произошло с ней, знает лишь, что в ночь после получения страшного известия она бежала из дома и что совсем не была готова к жизни на дорогах. Она помнит, как ее подобрал остановившийся грузовик, а затем – вспышки боли и горя, но остального ее память не сохранила. Она почти не помнит, как ее преследовал незнакомец, от которого она никак не могла скрыться. И совсем слабо помнит убогий отель в 20 милях от Остина[1], где ее осушили до капли и перевели на другую сторону.

Такая расшатанность не помешала Лиза овладеть всеми навыками, необходимыми вампиру – и Малкавиану. Хотя прежняя здравость мышления к ней не вернулась, сейчас она почти полностью контролирует свою психику. Время, проведенное с Мойрами, немного повысило ее самооценку, хотя эмоционально она очень зависима и имеет дурную привычку «липнуть» к первым встречным в поисках поддержки. Остальные Мойры стараются ее защитить, их пугает мысль о несчастной тоскующей Лиззи, ставшей рабыней Клятвы Крови.

У Лиззи, как одной из Мойр, было немало возможностей отточить актерское мастерство, хотя их творения – это скорее выступления, чем спектакль. Видения к ней приходят так же свободно, как и к остальным

[1] Город в центральной части штата Техас, на р. Колорадо.

Мойрам, а ее способность располагать к себе людей помогает получать нужную информацию.

Более того, Лиззи обычно поручается заманивать пищу к убежищу; она легко убеждает подвыпивших гуляк, что можно потехи ради забраться в старый театр, и воспринимает это как игру. Лиззи владеет Доминированием, что позволяет ей стереть у жертв память и заменить ее ложными воспоминаниями о том, что случилось в театре. Иногда она развлекается, вкладывая воспоминания о гигантских крысах с острыми зубами. Ее способность заманивать жертв для товарищей принесла ей прозвище «наш рыболовный крючок» - так ее называет Джек. Саму ее все это веселит.

Образ: Лиззи – само очарование. Черты лица у нее настолько выразительны, что, когда она улыбается, люди влюбляются в нее, а когда она плачет, готовы на все, лишь бы утешить ее. Она обладает даром полной, неотразимой убедительности; когда она обращает внимание на собеседника, он ощущает себя центром вселенной. Если она не хочет чего-либо делать и заявляет об этом вслух, окружающие готовы признать порученное ей задание настоящим проклятием.

Несложно понять, что из-за всех этих ее качеств каждый человек видит ее по-своему. Большинство согласятся, что у нее каштановые вьющиеся волосы – за исключением тех случаев, когда она разглаживает их или красит перед походом в клуб, - и изящная фигурка – если только Лиззи не гневается, потому что гнев явственно прибавляет ей несколько дюймов. Оттенок ее карих глаз таков, что они могут казаться голубыми, зелеными, серыми, даже золотистыми – все зависит от ожиданий смотрящего.

Советы по отыгрышу: Вы абсолютно, полностью искренни в своих эмоциях. Вы не можете изображать счастье или горе; ваша природа просто не допустит этого. Разумеется, вы *пользуетесь* своими эмоциями, а не подчиняетесь им, но вы и в самом деле испытываете радость или печаль, когда говорите, что рады чему-то или огорчены. Именно поэтому вы так убедительны. Временами это свойство затрудняет вам жизнь, особенно если учесть, что вы можете становиться этаким эмоциональным хамелеоном: когда ваш товарищ подавлен, вы легко перенимаете его настроение. Вам постоянно нужны новые эмоции, вы все время надеетесь, что между вами и кем-то еще возникнет устойчивая связь. Ваша семья – это просто чудо, но вам нужен… кто-нибудь еще.

Сир: Иван Скорбящий

Натура: Конформист

Маска: Поклонник / Мученик

Поколение: двенадцатое

Становление: 1970

Примерный возраст: от рано повзрослевшего подростка 14 лет до моложавой женщины 35 лет

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 4.

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 1, Уворот 2, Эмпатия 3, Выразительность 3, Запугивание 1, Время Малкавианов 3, Знание улицы 3, Хитрость 4.

Навыки: Вождение 1, Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Актерство 4, Безопасность 2, Маскировка 4.

Знания: Академические знания 2, Знание компьютера 1, Лингвистика 2 (французский, испанский), Политика 2, Наука 1.

Дисциплины: Прорицание 1, Помешательство 2, Доминирование 3, Затемнение 1.

Дополнения: Союзники 2, Контакты 4, Поколение 1, Стадо 3, Ресурсы 2.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Мужество 3.

Моральность: Человечность 7.

Психоз: маниакально-депрессивный психоз.

Сила воли: 6

Джек

Предыстория: человеческая жизнь Джека не обсуждается. Даже его товарищи почти ничего не знают о том, кем он был до того, как «перешел черту». Если его начинают слишком настойчиво расспрашивать о прошлом, он коротко отвечает, что «родился мертвым, а затем умер еще раз». Чужак же и вовсе получает в ответ только мрачный взгляд. Джек на называет своей фамилии и ничего не рассказывает о своем сире. Однажды ночью он просто появился на пороге жилища Монкрифа и заявил, что его привел Зов. В течение трех ночей до этого Монкриф, Лиззи и Фей тоже слышали какой-то Зов – но без слов. Поэтому они приняли Джека в семью, решив, что это было предрешено судьбой.

Несмотря на всю скрытность Джека, Монкрифу удалось кое-что узнать о его прошлом. Джек, по всей видимости, получил Становление совсем недавно, но при этом проявляет удивительную устойчивость к Доминированию, что свидетельствует о сильной крови. Вероятно, Джек от кого-то получил начальные знания о вампирах, потому что он называл себя Малкавианом задолго до того, как встретился с семьей, к тому же он принимал участие в видениях и розыгрышах Мойр так уверенно, как будто его этому учили. Время от времени Джек как бы выпадает из реальности, и это дает Монкрифу и Фей повод подозревать, что он до сих пор каким-то образом связан с сиром. Порою им кажется, что часть знаний Джек получил, как и все, через обучение, а часть просто была вложена ему в голову. От этого предположения веет паранойей, но в клане возможно и не такое.

Но самая беспокоящая черта характера Джека бросается в глаза не сразу: создается впечатление, что его не интересует ничего, кроме выживания. По сравнению с безумцами и маньяками-убийцами, время от

времени появляющимися в клане, он кажется вполне безобидным, но так как Джеком движет только и исключительно упрямство, он способен на все. Стоит только Фей попросить – и он поможет ей подстроить убийство, а если понадобится, то и сам разберется с мерзавцем – ведь все это, в конце концов, не имеет никакого значения. Поначалу Монкриф считал, что отсутствие целей у Джека – неплохая черта, которая позволит ему стать настоящей Мойрой. Теперь Монкриф уже не испытывает такой уверенности: он подозревает, что рано или поздно Джек преподнесет им сюрприз.

Образ: Лицо Джека такое же обычное, как и его имя. Он выглядит так, как многие старейшины представляют себе «юного мятежника»: джинсы, кожа, «ежик» на голове, пирсинг и тому подобное. Откровенно говоря, он выглядит как выходец из ранних 90-х, но этот вопрос не обсуждается. Его черты и поведение настолько невнятны, что большинство Родичей готовы счесть его гулем на службе у Мойр, которому предоставили больше свободы, чем обычно. Очень легко принять Джека за мятежника, оставшегося не у дел, или даже зачинщика мятежа – и его это вполне устраивает.

Советы по отыгрышу: Вы – жадный ублюдок, хотя и не любите себе в этом признаваться. На самом деле вы просто стараетесь ужиться с окружающими. А что еще остается, спрашивается? Вы делаете то, что от вас ожидают – помогаете поддерживать в порядке проводку, работаете с камерами и звуком, порою, когда Монкриф и его любимица заходят в тупик, даете советы по технической части. Вы предпочитаете думать о себе как об обычном вампире, но это лишь фасад: где-то глубоко внутри вы знаете, что в вампиризме нет ничего нормального, что вы - марионетка, которую кто-то дергает за ниточки. Не самая приятная мысль, поэтому вы и гоните ее прочь. Хотя на самом деле вы вообще стараетесь ни о чем не думать. Вы просто поступаете так, как того требует текущий момент. Порою это приводит к неразберихе… ладно, хватит.

Сир: неизвестен

Натура: Норовистая лошадка

Маска: Конформист

Поколение: восьмое

Становление: неизвестно, предположительно – в последние 15 лет.

Примерный возраст: 18

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2.

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 3.

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 1, Атлетизм 2, Уворот 1, Выразительность 2, Время Малкавианов 4, Знание улицы 3, Хитрость 3.

Навыки: Ремесло 4 (электроника), Вождение 3, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 1, Актерство 2, Безопасность 4, Маскировка 3.

Знания: Академические знания 2, Знание компьютера 2, Расследование 2, Медицина 1, Политика 2, Наука 3.

Дисциплины: Прорицание 3, Помешательство 2, Затемнение 2.

Дополнения: Контакты 2, Поколение 5, Ресурсы 1.

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 4, Мужество 4.

Моральность: Человечность 5.

Психоз: фуга.

Сила воли: 6

Гарсия

Предыстория: Гарсия последним вошел в семью Мойр, и во многих отношениях ему до все еще есть что терять. В отличие от товарищей, у него до сих пор живы родственники, проживающие в самом городе, и он сохранил привязанность к ним. Из всей семьи он больше всего похож на человека, но его безжалостно впутывают в дела вампиров. Хуже всего то, что он частично предвидит свою судьбу – способность, от которой он с радостью отказался бы.

Эдуардо Антенио Гарсия вырос в довольно обеспеченной семье: у его отца была своя фирма, торгующая недвижимостью, так что он без особых проблем содержал многочисленных родственников. Хотя отец Эдуардо придерживался строгих взглядов на воспитание детей, выполнять его требования вшестером было не так уж и сложно. Эдуардо имел возможность уходить в себя, предаваться фантазиям, пока его браться и сестры стремились угодить отцу. Пытаясь извлечь пользу из своего воображения, он занялся живописью.

К сожалению, умения Эдуардо не соответствовали его талантам. Как бы он ни старался, он не мог довести до конца ни одну работу: вдохновение накатывало и покидало его с невероятной быстротой, и он оставался в окружении незавершенных холстов. Отец запретил ему впредь так бездарно тратить время, после чего Эдуардо переехал в другую часть города. Он продолжал рисовать, пытаясь запечатлеть хотя бы что-то из посещавших его видений, но увы, все было напрасно.

Возможно, эта одержимость и стала приманкой для Малкавианов, которые очень скоро нашли его. С Лиззи он встретился, когда вышел в ночную смену, пытаясь заработать хоть немного денег, и почему-то он… запомнился ей. По причинам, которые она сама до конца не понимает, Лиззи дала ему Становление и привела в дом к «семье». Он оказался весьма податливым воспитанником и через несколько недель стал полноценным членом семьи.

Сейчас Гарсия – он предпочел зваться по фамилии – может хоть немного отдохнуть от преследующих его видений. Каждый раз, когда Мойры завершают очередной «проект» или оглашают новое пророчество о делах грядущих, он в течение нескольких дней спит более-менее спокойно. Но в последнее время видения изменились, и Гарсия просыпается, все еще ощущая явившуюся ему во сне вонь Геенны. Пройдет немного времени, и проекты и пророчества перестанут помогать – и что тогда ему делать?

Образ: Гарсия – неприметный юноша-латиноамериканец, невысокий, полноватый, но не внушительный. Он одевается очень просто и часто носит

кепку Buffalo Sabres[1]. На шее у него татуировка в форме креста – напоминание о прошлой жизни. Говорит он тихо, почти бормочет; старые вампиры, недолюбливающие представителей других национальностей, считают, что он так разговаривает из-за плохого знания английского, хотя на самом деле это всего лишь очередное проявление его неуверенности в себе.

Советы по отыгрышу: Все так запутанно. Вы хорошо понимаете, что такое вампиризм, но как бы еще разобраться в посещающих вас видениях? Порою вы путаете товарищей с родственниками – вы знаете, что у вас есть родственники, но воспоминания о них то появляются, то исчезают, и вы не можете точно сказать, что это за люди. Сильнее всего вас сейчас терзает чувство надвигающейся беды, но вы просто не можете ничего сделать. Никто вас не поймет. Так всегда случается.

Сир: Лиззи
Натура: Фантазер
Маска: Фанатик
Поколение: тринадцатое
Становление: 1997.
Примерный возраст: 20
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3.
Социальные атрибуты: Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 3.
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 4.
Таланты: Бдительность 2, Атлетизм 1, Рукопашный бой 1, Эмпатия 1, Выразительность 4, Время Малкавианов 5, Знание улицы 1.
Навыки: Знание животных 2, Ремесло 2, Вождение 2, Огнестрельное оружие 1, Маскировка 2.
Знания: Академические знания 1, Знание компьютера 1, Лингвистика 1 (испанский), Медицина 2, Политика 1, Наука 2.
Дисциплины: Прорицание 4, Затемнение 1.
Дополнения: Союзники 1, Контакты 2, Ресурсы 1, Статус 2.
Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 4, Мужество 2.
Моральность: Человечность 8.
Психоз: пробелы в памяти.
Сила воли: 6

Мойры в игре

Хотя в нашем описании Мойры представлены как семья на службе Камарильи, они без особых трудностей могут стать и стаей предсказателей, работающих на архиепископа Шабаша. Малкавианы-отступники известны своей склонностью к созданию стай из себе подобных, и в нашем случае можно сказать, что архиепископ терпит Мойр только потому, что они оказались полезны.

Одно из возможных занятий для Мойр – шантаж и торговля чужими тайнами; подобно древнегреческому хору, они могут появиться в начале истории с предупреждением для одного или нескольких персонажей. Они могут выдать персонажам тайну одного из старейшин – или по

[1] "Баффало сэйбрс" ("Сабли Буффало") Хоккейная команда из г. Буффало, шт. Нью-Йорк.

необходимости, или из простого любопытства. Но могут они появиться и тогда, когда их присутствие нежелательно, так как они считают своим долгом выяснять пикантные подробности, которые никто не стал бы обсуждать. По одиночке Мойры могут стать для персонажей хорошими союзниками и источниками сведений, но как семья они никогда не делятся информацией по первому требованию вампира. Они подчиняются высшей власти.

У персонажей-Малкавианов имеется некоторые дополнительные возможности; любой член семьи может быть сиром персонажа или «родственником» с общим сиром. Лунатики с высоким значением Времени Малкавианов могут даже рассматриваться как потенциальные кандидаты на вхождение в семью Мойр. Но так как Мойры сильнее привязаны друг к другу, чем к остальным сородичам, вошедшему в семью персонажу вряд ли удастся сохранить тесные связи с членами группы. Существование рядом со Свидетелями – испытание не из легких, и персонажу-Малкавиану, возможно, лучше будет отказаться от предложения. *Вежливо* отказаться.

Разумеется, время от времени Мойры выступают как единое целое, и это пугает, но в то же время они – личности, и они не лишены души. Любой из них может проявить романтический интерес к персонажу, хотя интереснее всего (и опасней) для персонажа будет флиртовать с Фей или Джеком. Лиззи в период обострений нуждается в повышенном внимании, а затем – в утешении и поддержке. Но не забывайте, что общение с одним членом семьи может привести к интересным последствиям: что, если другие Мойры начнут ревновать или же решат, что персонаж недостоин их внимания?

В любом случае никакие романтические отношения не помешают Мойрам сделать персонажа главным героем своего следующего фильма или предупредить его, если они решат, что ему нужно предостережение. Какие бы сильные чувства не связывали Мойру с другим вампиром, Свидетелей нельзя убедить в том, что их действия не всегда приносят пользу окружающим.

Если уж речь зашла о любовных линиях, то можно сделать и так, чтобы Мойра стала соперником персонажа в любви. Не стоит говорить, что соперничество может проявить себя в самых разных формах; Малкавианы способны на изощренные поступки, и обитатели Гайда здесь не исключение. Если Фей или Джек начнут обхаживать предмет воздыханий персонажа, они не ограничатся простыми предупреждениями «Держись подальше», они, скорее, организуют небольшой несчастный случай или каверзу, когда парочка будет вместе. Так можно заставить соперника думать, что его возлюбленный приносит ему неудачу, что рядом с ним постоянно происходят странные вещи, и рано или поздно влюбленные расстанутся. Если же персонаж не поймет предупреждений, его соперник перейдет на следующий уровень и будет действовать со всей изобретательностью и даже жестокостью, которую только позволит Рассказчик.

Важные фигуры

Дон Накада, Архонт

Предыстория: Дон была ребенком, когда ее родителей отправили в лагерь для интернированных лиц только потому, что они были американцами японского происхождения. Шла Вторая Мировая война. В лагере она достигла половой зрелости и привлекла внимание не слишком щепетильного охранника. Когда через два месяца она исчезла из лагеря, родители обвинили во всем лагерное начальство и даже возбудили дело после окончания войны, надеясь добиться справедливости. Охранник был привлечен к суду и получил свой приговор. Никто даже предположить не мог, что он стал прикрытием для настоящего похитителя Дон, вампира Юлиуса Аброгарда.

Сидя на коленях сира, Дон обучалась актерскому мастерству, этикету и искусству манипулирования; после войны он собирался посетить Японию и хотел, чтобы Дон стала для него прикрытием. К сожалению, его планам не суждено было сбыться; когда Аброгард направлялся в Сан-Франциско за еще одним «птенцом», соперник-Тремер убил его с помощью волшебства и сумел замести все следы. Дон недолго ждала его в убежище; когда через три дня он не вернулся, она решила использовать обретенные навыки в собственных целях.

Национальность Дон могла бы стать помехой при путешествии по послевоенной Америке, но этот недостаток вполне можно было исправить Затемнением. Проявляя смелость там, где остальные робели, и действуя осторожно в тех случаях, когда окружающие были слишком самоуверенны, она выстроила надежную сеть из помощников и поставщиков информации, охватившую все Западное побережье. Каждый раз, когда приходил зов на очередную встречу клана, она понимала, что узнает все большую и большую часть присутствующих на собрании. На одной из таких встреч она познакомилась с Марис Штрек, на которую осведомленность и связи юной девушки произвели большое впечатление. Две вампирессы прекрасно поладили, и Дон была только рада расширить информационную сеть Штрек на все западные штаты.

Когда Штрек ввязалась в борьбу за власть и смогла занять место Бдящего от клана Малкавианов, Дон стала одной из первых, кто получил звание Архонта. Среди тех, кто знает о занимаемой Дон должности, ее не любят (и даже ненавидят) и презрительно называют «собачкой Штрек». Она – глаза и уши Бдящей в западной части Соединенных Штатов и, в случае чего, может рассчитывать на милосердие Марис с куда большим основанием, чем любой другой оступившийся Архонт.

Сейчас Дон, как и прежде, странствует от города к городу, выполняя задания Бдящей. Она обнаружила, что ее часто недооценивают; мало кто из старших вампиров встречал выходцев из Азии в большом количестве, и большинство из них считает, что она получили становление совсем недавно.

Дон не исправляет их заблуждения – по крайней мере, до тех пор, пока ей не приходится раскрывать свою должность и цель.

В обычной схватке служительница-Архонт не представляет большой угрозы, но ей нет равных в умении тянуть за нужные ниточки и устраивать «несчастные случаи». Есть у нее и охрана; хотя ее телохранители и не бросаются в глаза, они никогда не отходят далеко от своей подопечной. Оба они в прошлом служили в ЦРУ и в течение двадцати лет были гулями Дон. Нет нужны говорить, что они весьма опасны в бою, хорошо вооружены, обучены и способны без особых хлопот справиться с тремя служителями, вздумавшими помешать их хозяйке. Дон Накада может доставить немало беспокойства городу или князю, привлекшему ее внимание, и горе тому вампиру или смертному, кто решится навредить ей, потому что об этом узнает Марис Штрек... последствия чего будут крайне неприятны для обидчика.

Образ: Дон – невысокая, изящная японская девушка, полураспустившийся цветок, который сорвали до того, как он полностью раскрылся. Она старается идти в ногу со временем и одевается по последней молодежной моде, что только помогает ей поддерживать образ вампира, получившего становление «всего лишь шесть месяцев назад». Движения ее хорошо выверены и прекрасно соответствуют облику самоуверенного подростка. Ее истинная природа проявляется только тогда, когда она уже загнала жертву в угол: в глазах ее вспыхивает холодная мудрость.

Советы по отыгрышу: Никогда не говорите всего, что знаете. Пересыпайте речь молодежным сленгом, но при общении с другими Сородичами говорите взволнованно и вежливо, словно пытаясь произвести на них впечатление. Изображайте запутавшегося в происходящем новообращенного до тех пор, пока не наступит ваше время. А если кто-нибудь выяснит, кто вы и какую должность занимаете, воспользуйтесь его знанием о вашей власти и вашем клане в своих целях. Большинство Сородичей приходят в ужас при мысли о наделенном властью Малкавиане – и на то у них есть основания.

Сир: Юлиус Аброгард
Натура: Потворщик
Маска: Экстремал
Поколение: десятое
Становление: 1943
Примерный возраст: 14
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 4.
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 3.
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 3.
Таланты: Бдительность 3, Уворот 3, Эмпатия 2, Запугивание 2, Знание улицы 4, Хитрость 5.
Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Фехтование 1, Маскировка 4.
Знания: Академические знания 2, Расследование 5, Правоведение 3, Лингвистика 3 (японский, английский, испанский, кантонский диалект китайского, немецкий), Медицина 1, Оккультизм 1, Политика 4, Наука 1.

Дисциплины: Прорицание 4, Помешательство 3, Доминирование 2, Затемнение 4.

Дополнения: Союзники 2, Контакты 4, Поколение 3, Наставник 5 (Марис Штрек), Ресурсы 3, Слуги 2, Статус 4.

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 5, Мужество 3.

Моральность: Человечность 6.

Психоз: необоснованная трата крови.

Сила воли: 7.

Алессио Ринальди, Князь-Павлин

Предыстория: Князь Равенны, если его застать врасплох, не производит сильного впечатления. Он кажется слабым, хрупким прекрасным созданием, настолько добросердечным, что возникает вопрос: а не плачет ли он каждый раз, когда пьет кровь? Он держит себя в форме и вполне прилично одевается, но вокруг него нет ауры власти и силы, которая обычно ассоциируется с титулом князя.

Но маска… да, маска. Маска – совсем другое дело.

Когда Алессио надевает фарфоровую маску, которую он называет «лицом Павлина», его личность резко меняется. Сдержанность заменяется спокойным высокомерием, порывы сострадания уступают место примитивной, пульсирующей жажде крови. Его манеры становятся настолько аристократичными и величественными, что даже древнейшие Вентру Старого Света остались бы довольны. Если Алессио робок и неуверен в себе, то Павлин – это истинный князь вампиров: элегантный, порочный, язвительный и властный. О приемах павлина говорят по всей Италии, как и о его способах управления своим владением; мало кто ожидает от довольно молодого вампира такого умения править. Титул князя, который он носит последние 30 лет, он получил после исчезновения прежнего правителя, пропавшего во время бессмысленного расследования слухов об Инконню и назначившего Алессио своим преемником. Мало кто знал, что собою представляет этот Алессио, но когда на трон взошел Князь-Павлин, все стало понятно. Оказалось, что он с трудом поддается влиянию (говорят, это связано с его кланом), обаятелен и окружен верными союзниками. Несколько раз его пытались свергнуть, но все попытки заканчивались дуэлью на глазах всего двора. Князь-Павлин победил в каждой из этих дуэлей.

Больше всего на свете Алессио боится, что рано или поздно во время очередной вечеринки жажда крови полностью завладеет Павлином. Чтобы пить, Павлину придется снять маску, и тогда перед двором появится Алессио, слабый и беспомощный, над которым придворные смогут издеваться, как захотят. Одной этой мысли достаточно, чтобы во время дневного отдыха Алессио преследовали кошмары, и часто он просыпается, утирая кровавые

слезы, которые текут по его алебастровым щекам. Но какие бы страхи его не терзали, он все равно каждую ночь дрожащими руками надевает на лицо маску.

Образ: Алессио – очень красивый молодой мужчина с волосами до плеч; цвет его лица может соперничать с белизной фарфора, из которого изготовлена маска Павлина (на щеке и вокруг одной глазницы маски нарисованы павлиньи перья). Когда ему не надо появляться перед двором, он носит простую и удобную одежду, обычно – поношенную. В образе Павлина он, увы, не может продемонстрировать красоту лица, зато выбирает изящные, стильные одеяния, которые могут как в точности копировать придворные одеяния 17-го века, так и представлять собой безупречно сшитый костюм из ткани в тонкую полоску. Для дуэлей делается исключения: тогда Павлин появляется перед противником раздетый по пояс, чтобы кровь врага могла удостоиться чести попасть на скульптурный торс князя. Кровь на безупречном мраморе – как это красиво!

Советы по отыгрышу: В образе Алессио вы застенчивы, робки и на удивление чувствительны; от вас исходит очарование, которому довольно трудно противится. В образе Павлина вы высокомерны, тщеславны и жестоки, но в то же время отличаетесь изяществом и утонченностью. Вы хотите быть идеальным хозяином, поэтому всегда заботитесь о развлечении гостей и проявляете великодушие по отношению к врагам – до тех пор, пока они не начинают раздражать вас, само собой. Вам нравится доказывать свое превосходство над противниками, как во время обмена ударами на мечах, так и в политических интригах; впрочем, честная драка не вызывает у вас большого энтузиазма. По счастью, встречается она не часто.

Примечание: после косых черточек даны характеристики Павлина. Из-за психоза зависимость Алессио от маски влияет на реальность.

Сир: Лира

Натура: Потворщик/Диктатор

Маска: Конформист/Бонвиван

Поколение: восьмое

Становление: 1788

Примерный возраст: немногим больше 20.

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4/5, Выносливость 4.

Социальные атрибуты: Обаяние 2/5, Манипулирование 4/5, Внешность 5.

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3/4, Сообразительность 2/5.

Таланты: Бдительность 3, Атлетизм 2/4, Уворот 2/5, Эмпатия 4/1, Выразительность 1/3, Запугивание 1/4, Лидерство 3/5, Время Малкавианов 2, Хитрость 4.

Навыки: Вождение 1, Этикет 3/5, Актерство 1/4, Маскировка 3.

Знания: Академические знания 4, Финансы 2, Правоведение 2, Лингвистика 3 (английский, латинский, французский, греческий), Политика 2/4, Наука 2.

Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 4, Помешательство 1, Затемнение 2, Присутствие 2/4.

Дополнения: Союзники 4, Контакты 5, Поколение 4, Ресурсы 4, Слуги 1, Статус 5.

Добродетели: Совесть 3/1, Самоконтроль 2/4, Мужество 2/5.

Моральность: Человечность 7/4.
Психоз: расщепление личности, фиксация на предмете.
Сила воли: 4/9.

Доктор Дуглас Нетчерч

Предыстория: У некоторых тот факт, что выдающийся специалист в области патологий Сородичей, гематологии и необиологии является выходцем из клана Малкавианов, вызывает удивление. Эти простые души наверняка никогда не встречались с доктором Нетчерчем. Хотя его разум не свободен от безумия, свойственного всему клану, научный гений уважаемого доктора не подвергается никаким сомнениям.

Дуглас Нетчерч родился в самом конце 19 века в богатой семье из Новой Англии. На протяжении многих лет члены семьи подвязались на поприще медицины. Его старший брат стал для родителем настоящим разочарованием, зато Дуглас полностью оправдал их ожидания, с легкостью закончив школу «на отлично». Несколько университетов предложили ему внушительные стипендии, но в конце концов он отклонил все предложения, решив получить высшее образование в нескольких высших учебных заведениях сразу, в том числе и за границей.

Когда началась Первая Мировая война, доктор Нетчерч оставил свою бостонскую практику и вернулся в Европу, чтобы употребить все свои знания на помощь раненым солдатам. Он впервые наблюдал болезни и воспаления, возникающие в грязных траншеях, видел ужасные последствия отравления боевыми газами, но ни разу даже не вздрогнул.

Именно тогда он обратил на себя внимание Тримеггиана, могущественного Малкавиана и коллеги-медика. На Тримеггиана, который отправился на Великую войну только из любопытства, произвели большое впечатление решительность и проницательность врача из Америки. Было бы замечательно, если бы этот одаренный человек, получивший самое современное медицинское образование, направил бы свой острый ум и знания на изучение физиологии людей и Сородичей. И Тримеггиан не разочаровался в своем выборе: его отпрыск с полной самоотдачей и присущей ему рациональностью воспользовался представившейся возможностью.

Сейчас доктор Нетчерч руководит секретным (но профессиональным, не забывайте) центром в Научном Треугольнике Роли-Дарем[1], где он получает «исследовательские гранты» в форме крови, денег и добровольцев и проводит весьма интересные исследования витэ, изучает гулей, воскресших мертвецов и тому подобные объекты. В работе ему помогает его отпрыск, доктор Нэнси Ридж, прекрасный психолог, чья привязанность к сиру – и прежнему руководителю – пережила Становление и даже усилилась после него. Нетчерч, по всей видимости, не подозревает о ее влюбленности; хотя, возможно, и знает о ней, но считает ее извинительной и неопасной особенностью поведения. В любом случае, при уходе за «пациентами» она проявляет большую… мягкость, чем он; еще одно качество, которое делает ее бесценной.

---

[1] Научно-исследовательский центр, где сосредоточены различные организации, занимающиеся исследованиями в области высоких технологий. Расположен в штате Северная Каролина, включает города Роли, Дарем и Чепел-Хилл.

Образ: Доктор Нетчерч – холеный мужчина с короткими пепельными волосами и в круглых очках (которые, если учесть его отличное владение Прорицанием, являются лишь дань привычке или предметом привязанности). Он двигается быстро и аккуратно, всегда говорит размеренно, ровным голосом; все попытки запугать или взволновать его наталкиваются на легкую, холодную снисходительность. В помещениях лаборатории (где он чувствует себя как дома) он одевается как ученый, которым он и является; если же ему приходится выходить наружу, он надевает безупречный, хотя и слегка старомодный костюм.

Советы по отыгрышу: Вами владеет желание разобраться в том, как меняется состояние Сородичей во время всех их мутаций. К сожалению, вы все еще далеки от своей цели, но, с другой стороны, во времени вы не ограничены. Вы скептически относитесь к «сверхъестественным» знаниям Сородичей и явно не верите в Геенну; даже ваша связь с Сетью слаба и невнятна. Но, хотя сами вы считаете Тауматургию, исследования Книги Нод и тому подобные занятия полной чепухой, вам достает такта не озвучивать свое мнение окружающим. Сохраняйте сдержанность, говорите только тогда, когда вам есть что сказать, и держитесь подальше от политики; в конце концов, только научное понимание сверхъестественных явлений имеет значение, а все остальное лишь отвлекает вас от дел.

Сир: Тримеггиан
Натура: Фантазер
Маска: Тиран
Поколение: седьмое
Становление: 1915
Примерный возраст: чуть больше 30.
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3.
Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 2.
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 3.
Таланты: Бдительность 5, Уворот 2, Выразительность 2, Запугивание 4 (безжизненный взгляд), Лидерство 2, Хитрость 3.
Навыки: Вождение 1, Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Безопасность 2, Маскировка 2.
Знания: Академические знания 4, Знание компьютера 1, Расследование 4, Правоведение 2, Лингвистика 4 (латинский, греческий, испанский, французский, немецкий, итальянский), Медицина 5 (патологии вампиров и гулей), Наука 5 (гематология Сородичей).
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 2, Помешательство 1, Доминирование 4, Стойкость 1, Затемнение 3, Могущество 1, Присутствие 1, Протей 1, Изменчивость 1.

Примечание: исследования Нетчерча позволили ему общаться с представителями многих линий крови, и во время опытов он успел освоить основы нескольких «полуинтуитивных» Дисциплин. Мастер может приписать ему один уровень в любой другой «полуфизической» Дисциплине, которую Нетчерч изучает в данный момент. Но помните, что Тауматургию и прочие оккультные Дисциплины Нетчерч считает «мистикой» и не имеет ни склонности, ни способностей к их изучению.

Дополнения: Союзники 1 (доктор Ридж), Контакты 3, Поколение 6, Стадо 3 (санитары/подопытные), Наставник 4, Ресурсы 3, Слуги 2, Статус 2.

Добродетели: Сострадание 2, Самоконтроль 5, Мужество 4.

Моральность: Человечность 6.

Психоз: навязчивые идеи, навязчивое влечение.

Сила воли: 9.

Васантасена

Основатели Камарильи, наверное, не слишком уверенно чувствуют себя при мысли, что Васантасена, стоявшая у самых истоков Камарильи и Шабаша, до сих бродит в ночи. Первая из отступников Малкавиан, пророчица темного просветления, лучшая прорицательница внутреннего круга Шабаша – она до сих пор вызывает страх в сердцах Сородичей.

Васантасена, согласно легенде, была принцессой, родившейся в большой царской семье в Индии незадолго до начала второго тысячелетия нашей эры. Ее сиром стал странствующий Малкавиан, святой как при жизни, так и в посмертии. Сир и его дочь были неразлучны и вместе пришли в Европу во времена Инквизиции. Здесь они сыграли ключевую роль в создании Камарильи и стали тем маяком, который привлек членов их клана к недавно созданной организации.

Если бы на этом все закончилось, Васантасена оставила бы по себе дурную славу. Но очень быстро она разочаровалась в Камарилье из-за явного нежелания ее членов верить в истории о Патриархах, после чего она с группой сплотившихся вокруг нее мятежников бежала, чтобы положить начало Шабашу. Если бы не ее проницательность и понимание тактики и организации Камарильи, Шабашу пришлось бы снести намного больше поражений, и, возможно, он не дожил бы до нашего времени.

Сейчас Васантасена стала легендой для своих потомков в Шабаше. Даже те, кто не знаком с ее вкладом в историю, слышали предания о яростной проповеднице из Малкавианов, которая высмеяла Пути Просветления за их пустоту и оставила их ради истинного понимания. Говорят, что ее сила Прорицания настолько велика, что она знает обо всем, что творится в Шабаше; и в самом деле, даже старейшие из вампиров не

могут вспомнить, когда ее удавалось застать врасплох. Ее явно одержима мыслью о Патриархах, которых она боится, но при этом она остается одним из самых вменяемых и проницательных вампиров Шабаша. Хотя Шабаш сумел бы пережить ее уход, вместе с ней он утратил бы немалую часть своего боевого духа.

Анатоль

Может быть, это была простая случайность, может быть, в игру вступили никому неведомые силы. Но все же версия о руке Провидения кажется более убедительной – иначе как еще бедный французский солдат, не отличающийся ни стойкой верой, ни большой мудростью, стать Пророком Геенны?

Фамилия Анатоля затерялась где-то на его долгом пути; все, что о нем известно, так это то, что он был парижским стражником и получил Становление от Пьера Паяца (Pierre l'Imbecile) во второй половине 12 века. Его вера в Бога и Церковь каким-то образом сохранилась и после Становления, но не осталась неизменной; молодой вампир начал искать знаки и предзнаменования, которые, по его словам, были оставлены Отцом, чтобы предупредить о грядущей Геенне. И никто не мог с уверенностью сказать, кого же он называет Отцом – Бога или Каина.

Шли века, и Анатоль стал пользоваться определенной известностью. Хотя его не раз подозревали в диаблери старейшин (ходили слухи, что для него это было чем-то вроде причастия), но пророческие способности хранили его от наказания и преследований. У него были союзники, такие же «опасные», как и он сам, в том числе и Люсита, отступница Ласомбра, и дальновидный ученый, исследователь Книги Нод, по имени Беккет. В их компании Анатоль странствовал по Европе и Америке, часто оказываясь в самой гуще странных и знаменательных событий, чтобы предупредить Сородичей.

К сожалению, многие пророки в конце пути становились мучениками, и Анатоль не стал здесь исключением. Во время Ночи Кошмаров он стал получать сигналы о приближении последних времен, а также о том, что осталось еще одно дело, которое надо завершить до того, как разразится Геенна. В последний раз он подчинился своему видению, отправившись в подвал в северной части Нью-Йорка, где обнаружил отвратительную статую из плоти и камня, от которой исходила сила, равная силе Патриарха. Пророк Геенны слишком хорошо знал, что ждет его – и предложил себя ужасной твари, смешав свою плоть с ее.

Его последние ночи, проведенные наедине с этой странной скульптурой, - каким-то образом он мог взаимодействовать с наполнявшей

ее силой – стали ночами безумия, более сильного, чем когда-либо ранее. В эти последние часы, когда сознание все еще теплилось в нем, к нему приходили видения и новые знания, и он нацарапал свои последние слова на стенах подвала, собственной кровью записав бессвязное пророчество и свои знания о Геенне. В конце концов он исчез, полностью завершив свой путь.

Хотя Анатоль и накопленная им мудрость пропали из Паутины, его последние записи не остались незамеченными. Кое-что было собрано членами его клана, часть фрагментов, по слухам, оказалась в руках Сеттитов, которые, без сомнения, сравнили непонятные предостережения с их собственными пророчествами о Геенне. И, если в нашем мире все взаимосвязано, то остальные его записи должны были попасть к Салюбри или к наследовавшим им Тремер. Но теперь уже никто не может с уверенностью утверждать это.

Фабриция Контрерас, Архиепископ Шабаша

Никто не ожидал, что она справится; титул был передан ей не из уважения, но по злобе. Безумная новообращенная просто не могла удержать власть в своих руках. Никто даже представить не мог, что она сумеет контролировать Майами, тем более – подчинить себе несколько городов Камарильи.

Но потомки Малкава полны неожиданностей.

В момент Становления Фабриция уже была безумна и содержалась в одной из мексиканских тюрем. Ей было суждено стать «пушечным мясом» для заварушки в Хьюстоне. Но кровь Малкава, хоть и запятнанная сумасшествием, принесла ей удивительную ясность сознания. Для своего сира, Лисеро, она стала скорее возлюбленной, чем пешкой, и вскоре среди Сородичей юго-запада их стали с неприязнью называть «Бонни и Клайд». После того, как Лисеро пропал во время осады Майами, его регент, Голбрайт, обвинил Фабрицию в том, что она отвлекала внимание своего сира. Вместо того, чтобы открыто наказать желторотую девчонку (что было бы признано нелепой мелочностью), Голбрайт назначил обезумевшую Фабрицию архиепископом в надежде, что обязанности, связанные с этим званием, вскоре сокрушат ее. Регент испытал жестокое разочарование – Фабриция проявила потрясающую бдительность, собранность и неограниченное терпение. Голбрайту едва ли удалось бы найти еще одного такого же преданного, исполнительного архиепископа.

На тот момент Фабриция была вампиром всего 15 лет.

Сейчас Фабриция – не просто заноза в боку Камарильи юго-запада, а настоящее копье с зазубренным наконечником. Она с маниакальным упорством отвоевывает у Камарильи один город за другим и уже отправила в крупные центры своих агентов, выжидая, что же будет дальше. Недавняя сдача Атланты вызывала сильное волнение как в Камарилье, так и в самом Шабаше; Сородичи пытаются понять, какова была роль Фабриции в этом завоевании.

Какая трагедия! Все, чего она хотела, это провести остаток своих ночей рядом с возлюбленным Лисеро. Теперь же все юго-западное побережье кровавыми слезами оплакивает ее утрату.

Анку[1]

У каждого клана в Камарилье и Шабаше есть предания об ужасных тварях, живущих в ночи, созданиях, которые без жалости убивают своих потомков. У Малкавианов такая легенда повествует об Анку.

Анку – это сам Жнец, порождение могильной земли и ржавчины, гниения и горечи. Там, где эта легенда стала известна людям, он превратился в безжалостное мертвое чудовище с косой, странствующее по темным проселочным дорогам в телеге, запряженной быками, и падающее на людей так же внезапно, как и болезни, забирая их жизни, которые затем грузятся в телегу. В этом же облике он порою, хотя и мимолетно, появляется в видениях и снах Малкавианов.

Те Малкавианы, которые знают об Анку, относятся к этой легенде с равной степенью отвращения и почтения. Говорят, что он – первый из серийных убийц или их святой-покровитель. Самые достоверные видения намекают на то, что он может быть Старцем – не одним из прямых потомков Малкава, но его внуком и верным слугой своего создателя из Четвертого поколения (чье имя, по счастью, осталось неизвестным). Если слухи верны, он родился в те времена, когда сельское хозяйство было самой важной частью жизни людей и, возможно, был принесен в жертву какой-нибудь богине плодородия, после чего и получил Становление. В любом случае, смерть не прервала его служение земле.

[1] Анку - персонификация смерти в бретонском фольклоре.

Его сила столь велика, что он может беспрепятственно путешествовать по узким тропкам на территориях Люпинов или даже исчезать из одного месте, чтобы появиться в другом. Он может становиться невидимым вместе со своей призрачной телегой и проезжать через освещенные неоном современные города, не замечаемый никем, кроме своих жертв, которые в последний момент чувствуют слабый запах разложения, а затем – удар сзади. Известно, что вампиры – в особенности Малкавианы – порою бесследно пропадают во время охоты, и иногда после таких исчезновений по Сети передается слово, произносимое тихим шепотом, и слово это – Анку.